

nº 1

TRIMESTRIEL

URFT

encart à détacher :

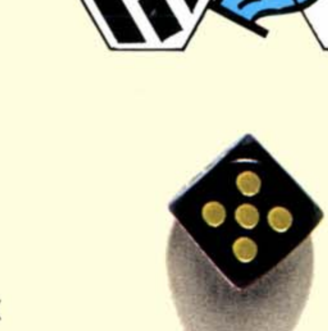
un wargame inédit



- jouez au go-moku, le morpion japonais

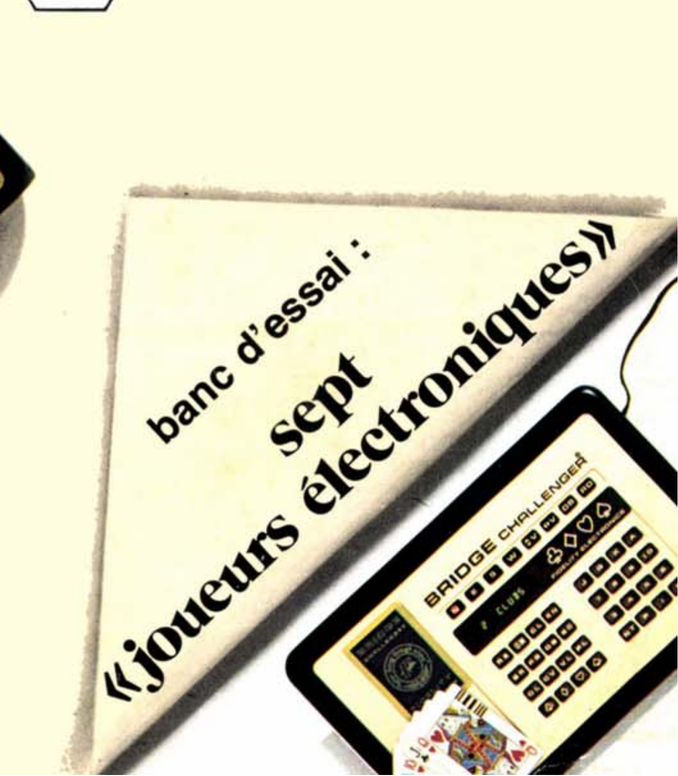


- les nouveaux jeux
- des jeux de lettres
- des labyrinthes originaux
- des jeux mathématiques
- des casse-tête logiques
- des jeux programmables



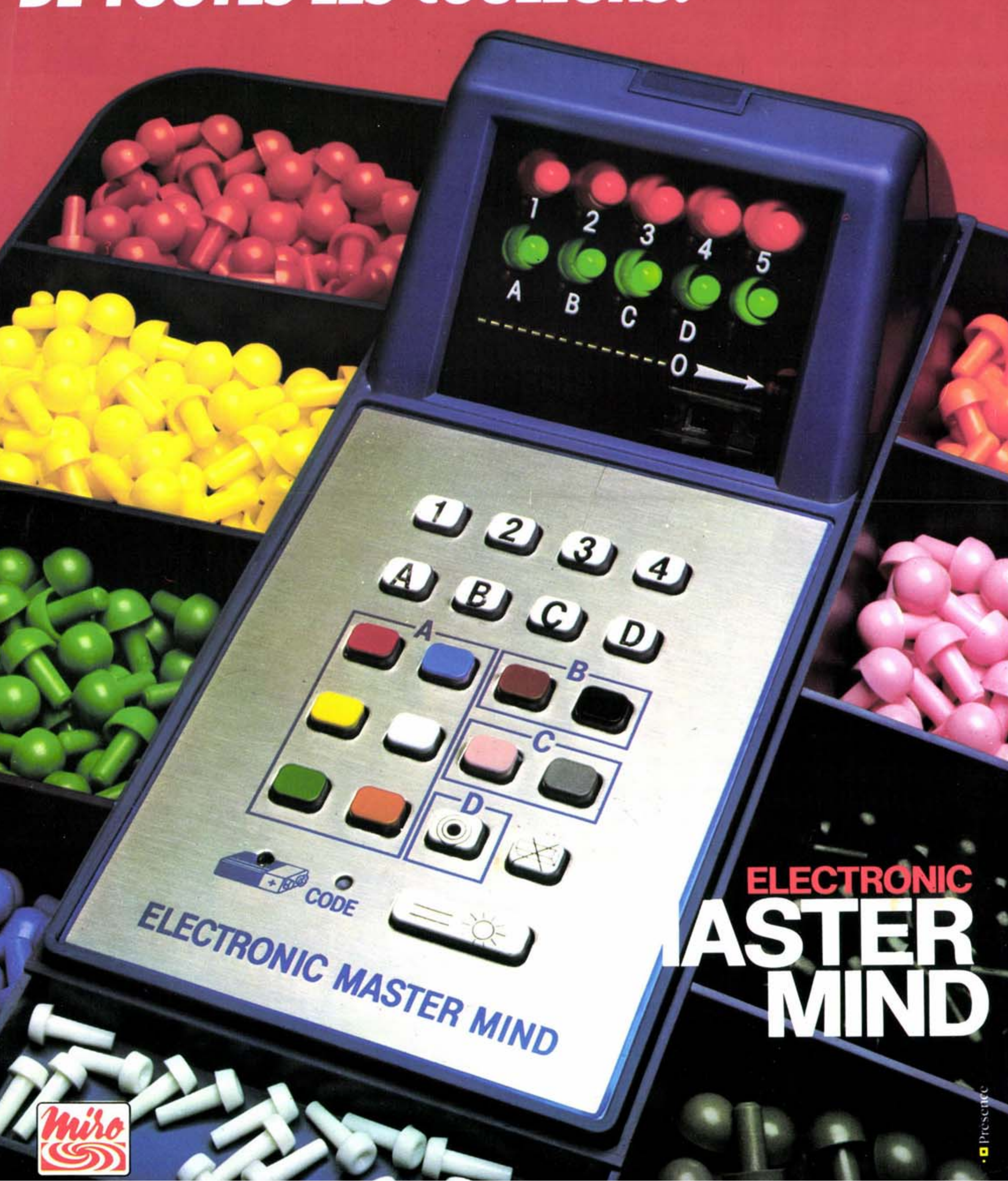


- les échecs
- les dames
- le bridge
- le tarot
- le scrabble
- le go



Supplément à SCIENCE et VIE nº 749

L'ORDINATEUR VOUS EN FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS.



jeux & stratégie

Le jeu est le propre de l'Homme, bien avant le rire, la cuisine ou la philosophie. Il n'est d'exemple de civilisation d'où le jeu fut absent. Mais aujourd'hui plus encore que par le passé, comme il redécouvre le plaisir de courir pour échapper à un monde trop mécanisé, l'homme moderne s'évade de son univers sans imagination grâce à la magie des jeux.

Aux pantouflards de l'esprit, à ceux pour qui le jeu est une activité frivole, ou qui jouent de-ci de-là, pour « tuer le temps », nous disons nettement : cette revue n'est pas pour vous ! Mais, si vous êtes toujours curieux de découvrir de nouveaux jeux, si vous rêvez de mieux maîtriser ceux que vous pratiquez déjà, et si vous ne résistez jamais à l'envie de « faire une petite partie » avec vos amis, ou de vous attarder tout seul sur un casse-tête, **Jeux & Stratégie** *vous est très personnellement destiné.*

Vous retrouverez ici des signatures que vous avez l'habitude de rencontrer dans les pages de jeux de Science & Vie. Mais notre équipe s'est considérablement agrandie : journalistes, mathématiciens, écrivains ou joueurs professionnels, ce qui nous réunit, c'est une grande connaissance et un immense amour des jeux. Et notre ambition essentielle, c'est de faire partager notre passion. Ni recueil de jeux, ni manuel technique, **Jeux & Stratégie** *espère devenir un véritable guide pour les aventuriers ludomanes.*

Le propre du jeu est de n'accepter aucun préjugé, aucun tabou, aucune autre limite que ses propres règles. Nous défendrons toujours cette liberté : nous n'admettrons jamais de hiérarchie entre jeux « grands » et « petits ». Certes, il est des jeux plus intéressants que d'autres, mais il y a plus de joueurs sans imagination que de mauvais jeux, et nous préférons voir disputer une belle partie de morpion que deux joueurs d'échecs pousser laborieusement du bois.

Vous vous étonnerez peut-être, cependant, de l'absence dans les pages qui suivent de tel jeu que vous aimez ou que vous souhaiteriez mieux connaître. Ou de nous voir nous attarder sur tel autre qui ne vous séduit pas. Ou encore de trouver le niveau « technique » de **Jeux & Stratégie** *trop élevé, ou vraiment trop faible. N'accusez pas notre conception de l'univers des jeux : nous nous sommes simplement efforcés de composer, avec ce qui nous plait, une revue digne de vous plaire. Pour y parvenir pleinement, nous avons désormais besoin de vos suggestions, de vos conseils et... de vos reproches.*

Bref : à vous de jouer et ... rendez-vous au N° 2 !

j&s

Jeux & Stratégie n° 1
Supplément trimestriel
à Science & Vie
publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy.
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

j&s

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Jacques Bens
conseillé par :
Pierre Berloquin,
ludographe

Direction artistique :
Natacha Sarthoulet
et Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Robert Haucomat

Promotion et diffusion
Directeur : Paul Cazenave
assisté d'Elisabeth Drouet
Directrice des ventes :
Ariane Carayon
Maquette : Guy Le Bourre

Publicité
Psi Conseil
7, rue de Turbigo
75001 PARIS
Tél.: 296.27.89
Chef de publicité :
Marc Dejean.

Vive le gagnant !
Les joyeux volatiles de cet ancien Jeu de l'Oie
ne pouvaient pas mieux vous souhaiter
la bienvenue dans
Jeux & Stratégie.





l'énigme du Masque de Fer ?
Ce n'est pas la seule que vous aurez à résoudre !

... et des labyrinthes
commencez par celui-c
pour entrer dan
ce numéro



connaissez-vous Oktro ?
C'est l'un des jeux que nous avons essayés et sélectionnés pour vous.

les grands classiques :
16 pages de problèmes pour tester votre force.

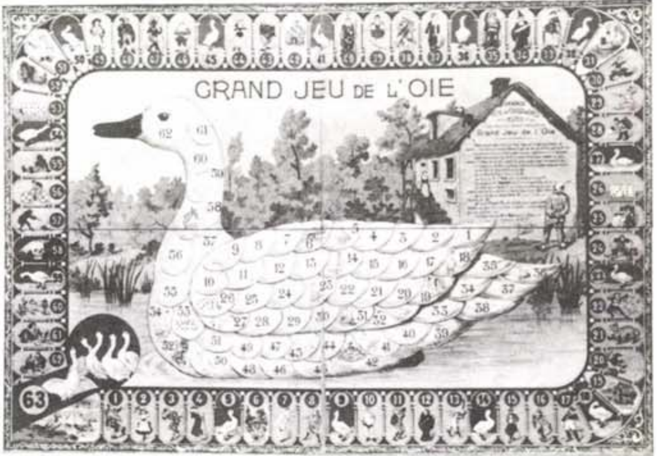


le pion d'or de jeux & stratégie...

Chaque année, Jeux & Stratégie couronnera, par l'attribution d'un Pion d'Or, un jeu de stratégie inédit, proposé par un créateur indépendant. Cette année, le Pion d'Or de J & S a été décerné dans le cadre du 2e Festival du Jeu de Société qui s'est tenu, du 23 octobre 79 au 7 janvier 80, au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt.
Notre premier lauréat a été Roger Sauny Cohen, pour son « Jeu de blocage » qui attend un meilleur nom et... un éditeur !

... au festival du jeu de société

Sur une idée de notre collaborateur Pierre Berloquin et de Simon Monceau, la ville de Boulogne a voulu créer un véritable événement autour du jeu. En 1977, cette même municipalité avait déjà fait une tentative analogue, tentative qui fut couronnée de succès puisque 5 000 visiteurs franchirent les portes de la mairie pour venir, l'œil ludique, découvrir la semaine du jeu de société.
Cette année, c'est pendant près de trois mois, du 23 Octobre 1979 au 7 Janvier 1980, que le Festival du Jeu de Société, première manifestation du genre en France, s'est installé au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt.
Dans le vaste rez-de-chaussée du Centre, ouvert depuis un an, plus de 200 documents ont ainsi animé l'architecture un peu froide du lieu, grâce à un voyage au pays de l'imagerie populaire. En exergue de cette exposition : « De la naissance à la mort, la vie a toujours été considérée



Le jeu de l'oie est le plus illustre des « jeux de parcours ». Ici, un fort beau modèle de la fin du siècle dernier.

comme un voyage, c'est le premier modèle des jeux de parcours ». Une exposition étonnante de beauté dans les couleurs, les dessins, les figurines qui illustrent les spirales des jeux de parcours, témoins d'un véritable art ludique.

Tout à fait contemporaine, celle-là, l'exposition à la mezzanine du Centre Culturel a présenté au public les différentes productions des éditeurs de jeux.

Et pour le public, ce fut l'occasion de les découvrir mais aussi de les expérimenter. L'intérêt fut grand pour les jeux électroniques, malgré quelque timidité de la part des curieux, pour la plupart des enfants.

En dehors de quelques improvisations de parties d'échecs ou de dames, au détour d'un grand hall peu favorable à la concentration, c'est véritablement lors du « Pentathlon des Jeux de Société » qu'une soixantaine de joueurs se sont abandonnés à leur passion : le jeu. Beaucoup d'enfants, ici encore, et il eût été bien difficile de sacrer « le sportif de l'esprit » le plus complet, tant les différences d'âge, de niveaux, le choix peu rigoureux des jeux enlevaient toute possibilité de résultats rationnels... Des tournois furent également organisés par les différentes Fédérations Françaises de bridge, de dames, d'échecs, de jeux de société, de puzzle, de Scrabble, de tarot, le mercredi pour les enfants, le samedi pour les adultes.
Ce Festival a donc réellement permis aux joueurs amateurs de prendre contact avec les divers organismes de jeux comme les fédérations, mais aussi le groupe « Jeux Rencontre », qu'anime Simone Moreau et qui exerce un rôle actif au sein de la Fédération des Jeux de Société.

Pendant trois mois, le Festival a donc été un véritable forum largement ouvert à la fois au public et aux idées nouvelles.

Il s'est d'ailleurs terminé par un « Concours des Créateurs », ouvert à tous les inventeurs, qui a connu un grand succès, puisque 76 envois ont été reçus. Outre le Pion d'Or de J & S, trois prix ont été attribués :

1er prix : Gobelet d'Or de la Ville de Boulogne-Billancourt et Dé d'Or de la Fédération Française des Jeux de Société, à Jean-Claude Rosa, pour « Symetric ».
2e prix : Gobelet d'Argent et Dé d'Argent, à Jan Jacob van Eeghen, pour « Totems ».
3e prix : Gobelet d'Argent, à Emmanuelle Patte, pour « C'haz hag c'hi ». Un second Dé d'Argent est également allé à Roger Sauny Cohen.

l'ordinateur sélectionne les adversaires de Victor Kortchnoï

Au début de l'automne, 1066 joueurs d'échecs ont affronté le nouvel « ordinateur » ***Chess Challenger Voice*** : 375 se sont révélés plus forts que la machine, ce qui signifie, évidemment, que « Ch.-Ch. » a gagné deux parties sur trois...
Parmi les 375 vainqueurs, un tirage au sort en a désigné 60, qui ont joué contre Victor Kortchnoï, le samedi 3 Novembre, dans l'auditorium de FNAC-FORUM, au cours de deux passionnantes simultanées.
53 d'entre eux ont été battus par le Vice-Champion du Monde apatride. Deux joueurs ont gagné : Mark Leski (champion de France junior) et Philippe Jammet. Et cinq ont obtenu partie nulle : Eric Le Ténot (13 ans, Equipe de France), M. Borzante, V. Bellas et C. Bernard (maître national). Chacun de ces sept joueurs a reçu un exemplaire de leur adversaire électronique, le ***Chess-Challenger.***



Le vice-champion du monde seul contre tous.

jeu, informatique et société

Heureuse surprise pour les ludomanes lors de la semaine « Informatique et Société », qui s'est déroulée au mois d'octobre au Palais des Congrès de la Porte Maillot, à Paris : les géants de l'informatique aiment les jeux !
Control Data avait choisi, comme « tête d'affiche », Chess 4.8, le champion du monde des programmes joueurs d'échecs. Les spécialistes ont suivi, ravis, plusieurs démonstrations où ils ont pu voir, notamment, l'ordinateur battre aussi bien des amateurs avertis, comme Joe Dassin et notre rédacteur en chef, que des « maîtres », comme notre collaborateur Nicolas Giffard, champion de France 1978 !

De son côté ***CII Honeywell Bull*** jouait au Scrabble. Programmé par des analystes de l'Institut de Mathématiques Appliquées d'Angers, le mini-ordinateur Diogène 61 DPS devait disputer un combat des plus loyaux avec les « roseaux pensants » : en effet, il ne disposait pas d'instructions pour balayer systématiquement toutes les éventualités de la grille.

C'est sans doute pour cela que Diogène a été battu au cours des deux soirées du Palais des Congrès.
J.H. Muracciole a remporté la première partie, avec 958 points sur un total de 1 076. (Diogène s'est trouvé cinquième, avec 892 points). La seconde a été gagnée par Jean-Pierre Allali avec 736 points sur 779 : Diogène, cette fois, s'est laissé largement distancer.
Cependant, ce galop d'essai a paru très profitable aux informaticiens qui suivaient, avec beaucoup d'attention, les performances de leur poulain. On peut prévoir que, très bientôt, Diogène deviendra un redoutable adversaire...

jeux &



GALAX
(Ludate !)
Prix : environ 65 F

Nombre de joueurs : 2
Le jeu comprend : un damier ordinaire (10 × 10, avec carreaux blancs et noirs), 30 pions bruns et 30 pions blancs : pour chaque couleur, 10 pions marqués d'un soleil, 10 d'une lune, 10 d'une étoile.
Au début de la partie, chaque joueur dispose ses pions, dans l'ordre qui lui convient, sur les 30 cases qui se trouvent devant lui. Puis, chacun joue à son tour une seule pièce à la fois. Les pions se déplacent d'une seule case dans n'importe quel sens et prennent comme aux échecs : en se mettant à la place du pion attaqué. La prise est de type « circulaire » : soleil prend lune, lune prend étoile, étoile prend soleil. Un pion devient « champion » quand il réussit à atteindre la ligne de fond adverse. (On le retourne alors pour le reconnaître.) Comme le pion, le champion ne se déplace que d'une seule case, mais il a le droit de jouer deux fois de suite. On peut « souffler » un pion ou un champion qui n'a pas pris. Ce jeu, dont l'apprentissage est rapide, est d'une conduite assez astucieuse. La stratégie à utiliser ne saute pas immédiatement aux yeux, et ce qui rend *Galax* excitant, c'est précisément qu'elle est encore à découvrir...

SETI
(Bütehorn, Allemagne)
Prix : environ 69 F.

Nombre de joueurs : 2
Ce jeu, qui s'efforce de retrouver une règle très ancienne, se présente sous la forme d'un tableau de 5 × 10 cases carrées, et 2 × 6 pièces bicolores et réversibles. Le but du jeu est d'atteindre le premier, avec l'une de ses pièces, la ligne de départ de l'adversaire. Les pièces ne se déplacent que d'une ou deux cases suivant leur nature. Une pièce prise est retournée : elle change donc de couleur et de camp. (Les joueurs d'*Othello-Reversi* ne seront pas dépaysés...) Le jeu est plus subtil qu'il n'en a l'air à première vue : il mérite qu'on s'y attarde après quelques essais, même décevants.
La présentation très sobre est également très agréable : on éprouvera du plaisir à manipuler les pièces en vrai bois ! C'est d'ailleurs une caractéristique générale des productions d'un éditeur qui connaît, actuellement, un grand succès outre-Rhin.

stratégie a joué pour vous...

(suite page 10)

Dans chaque numéro, c'est-à-dire tous les trois mois, nous vous présenterons ici tous les jeux (présumés) de réflexion parus en France, ainsi que les plus remarquables productions étrangères. Pour ce numéro 1, nous avons très arbitrairement retenu quelques jeux récents qui nous ont semblé les plus intéressants - en évitant, bien entendu, de revenir sur les « classiques », comme Monopoly, Othello, Scrabble ou Mastermind.

CONNEXION
(Interlude, Compagnie du Jouet)
Prix : environ 52 F.

Nombre de joueurs : 2 à 4.
Le jeu se compose d'un plateau rectangulaire divisé en 18 × 14 carrés, et de 30 « dominos » de 2 carrés chacun, diversement colorés.
Le but du jeu est de placer ses dominos sur le plateau en composant et en respectant des séries de carrés colorés.
Ce jeu nous a paru très intéressant, parce que : d'une part, on assimile très facilement ses règles, d'autre part, il donne lieu à des combinaisons assez savantes. Cependant, il se présente comme un jeu essentiellement « tactique ». En effet, toute « stratégie » semble difficile à élaborer, dans la mesure où il est pratiquement impossible de connaître, ou d'évaluer, les possibilités de l'adversaire. Sa simplicité, son apprentissage rapide contribuent à mettre *Connexion* à la portée d'un jeune public.
La présentation est agréable, mais un défaut saute aux yeux dès la première partie : le bord des dominos devrait être nettement mis en évidence ; sous la forme actuelle, leur position sur le tableau est indiscernable. Or, c'est un élément fondamental de la règle du jeu.

ALASKA
(Ravensburger)
Prix : environ 90 F

Nombre de joueurs : de 2 à 4
Le jeu se compose d'un plateau rectangulaire figurant un plan d'eau, découpé selon un tracé hexagonal, avec une île au milieu et 4 camps aux 4 coins, 4 autos-chenilles, 14 × 4 containers, un ours, 30 cartes « glace » de superficies différentes (de 1 à 3 hexagones) et 30 cartes « événement ». Les containers, de 4 couleurs différentes, sont déposés sur l'île. Chaque joueur choisit une auto-chenille et un camp de même couleur. Son but est d'aller chercher sur l'île, avec son auto-chenille et l'un après l'autre, les containers de sa couleur et de les ramener dans son camp. Ce n'est possible qu'après avoir établi un pont de glace entre l'île et le camp. Pour cela, chacun tire à son tour une carte glace et la dépose à l'emplacement de son choix.
En réalité, le jeu se joue en deux temps : « l'hiver », où l'on pose les glaçons, et « l'été », où on les enlève, ce qui permet de briser les ponts des adversaires. L'ours et les différentes cartes « événement » viennent également favoriser ou contrecarrer le transport des containers. La partie s'arrête quand tous les glaçons sont enlevés, ou qu'aucun transport n'est plus possible. Le gagnant est celui qui a ramené dans son camp le plus grand nombre de containers.
Alaska est un jeu qui s'apprend assez vite. Son intérêt vient surtout du rythme de la partie : la construction et la destruction des ponts de glace s'effectuent dans un temps nécessairement limité. D'autre part, les cartes « événement » permettent, à chaque instant, de modifier le déroulement du jeu. Chaque joueur conserve ses chances jusqu'à la fin.
La présentation est agréable, notamment à cause de la taille du plateau : les éditeurs ont bien fait de voir grand : sous une forme réduite, *Alaska* perdrait une partie de son intérêt.

des livres à vous faire perdre le sommeil



Viennent de paraître coup sur coup trois recueils de divertissements mathématiques, qui procureront de délicieuses méningites à tous nos lecteurs amateurs de casse-tête. Les deux premiers sont dus à deux éminents collaborateurs de J & S (non, ce n'est pas par hasard !), le troisième au plus connu (et copié) des spécialistes du genre.

De Jean-Claude Baillif : *Les casse-tête logiques* (Dunod). 121 problèmes classiques ou inédits, et pas seulement « logiques », puisque l'arithmétique, la géométrie et... le bon sens sont sollicités tour à tour.

D'Eurêka : *Les Jeux mathématiques* (Dunod). « Eurêka » dissimule (pas très bien, comme on le voit) notre collaboratrice Marie Berrondo. Celle-ci vous propose 253 nouveaux problèmes. (Pourquoi 253 ? Parce que c'est le produit de 23 par 11...) Ici encore, vous vous promènerez dans l'univers des nombres, des distances et des méditations.

Enfin, *last but not least,* notre confrère *Pour la science* vient de publier (Belin), sous l'énigmatique titre *« Haha »,* un excellent recueil de Martin Gardner, que tout amateur de jeux mathématiques doit avoir dans sa bibliothèque. Il y découvrira, le dit amateur, l'usage ténébreux d'un bloc de glace, de plusieurs ficelles et de différents attrape-nigauds. De quoi stupéfier tous ses proches et s'épater soi-même à peu de frais.

othello au vatican...



Sa Sainteté Jean-Paul II a, en effet, reçu le jeu de ce nom des mains de l'éditeur italien Baravelli, lors du championnat du monde 1979. Décidément, l'Eglise semble réconciliée avec le jeu : nous savions déjà que le pape actuel est un fort joueur d'échecs, compositeur même de problèmes.
Quant à ***Othello,*** superbe jeu stratégique également distribué sous le nom (traditionnel) de ***Reversi,*** c'était là son troisième championnat du monde.
Huit pays y participaient, en présentant chacun leur champion national, qualifié après éliminatoires. Les différents champions se sont affrontés (par poules de quatre) pendant trois jours. A la suite des 1/8 et des 1/4 de finales, sont arrivés en finale le Japonais, M. Inoué (ingénieur électronicien à Tokyo) et l'Américain, M. Cerf, professeur d'échecs à New York. La finale a été brillamment remportée par M. Inoué.

Il est intéressant de constater que les deux meilleurs joueurs du monde d'***Othello*** sont originaires des deux pays où le jeu est diffusé depuis le plus long temps. (***Othello*** est un des jeux les plus populaires du Japon.)

... et marx à wall street

Il semblerait que l'on n'invente plus réellement de nouveaux jeux mais que l'on se contente de faire, à partir de trois principes intangibles (l'affrontement, le parcours et le lancer de dés) et par diverses combinaisons, du neuf avec du vieux. *Class struggle,* qui nous vient des USA (1), ne faillit pas à cette règle.
Au premier regard, on songe au *Monopoly :* même type de matériel, cartes de « chance », billets de banques, etc... En fait, il s'agit ici de l'affrontement entre deux classes, les capitalistes et les prolétaires, qui peuvent s'allier avec quatre classes secondaires, professions libérales, paysans, petits commerçants et étudiants. Et le parcours, contrairement au *Monopoly,* n'est pas un cercle clos que l'on peut parcourir à l'infini, mais une spirale qui va de la case 1 (début de la lutte des classes) à la case 84 — comme 1984, (confrontation, révolution) : final apocalyptique qui impose qu'en un point (ou à une date) donné(e), un vainqueur soit désigné et qu'un type de société (socialisme ou barbarie) en résulte.



Nous savions déjà que l'évolution récente des jeux de société tendait vers une intégration de plus en plus rapide des données de la vie contemporaine dans l'univers indiqué : la spéculation immobilière dans le *Monopoly,* les élections présidentielles dans *Stratagem,* l'automobile dans les *Mille bornes,* les enquêtes policières dans *Cluedo,* etc... Voici donc que la lutte des classes devient, elle aussi, matière de jeu. Sur le coffret, une photo annonce la couleur : Marx et un « capitaliste » jouent au bras de fer. Mais cette lutte se ramène à bien peu de choses : au hasard des cases, les joueurs obtiennent des points « actifs » (assets en anglais) ou « passifs » (débits) et les confrontations cycliques (élections, grève générale, révolution) consistent tout bêtement à compter les billets « actifs » de chacun des joueurs, à en déduire les « passifs » et à comparer les résultats obtenus : le plus « riche » gagne. Que ces billets, malgré leur forme et leur format, ne représentent pas des billets de banques, ne change pas grand'chose à l'affaire, car c'est bien d'une richesse métaphorique qu'il s'agit. Pour gagner cette lutte des

classes, il faut accumuler une sorte de papier-monnaie qui, comme chacun sait, est le nerf de la guerre... Pauvre Marx !
Plus intéressante peut-être est l'idéologie qui sous-tend le jeu. Le *Monopoly* par exemple est une excellente introduction à ce que nous pourrions appeler le « racisme urbanistique » : un jeune Français provincial apprend, sans même connaître Paris, que les Champs-Elysées valent beaucoup plus que la rue de Belleville (où vivent les travailleurs immigrés)... Et le *Cluedo* constitue une sorte d'initiation à la délation policière (« j'accuse X d'avoir tué avec tel instrument... ») Dans *Class struggle,* ce qui frappe le plus, c'est le sort réservé aux classes dites « mineures ». Paysans, étudiants, commerçants ou professions libérales, ne peuvent pas, en effet, gagner tout seuls : ils sont réduits à rechercher des alliances avec les deux classes « majeures ». Mais ces alliances ne sont pas définitives et les capitalistes, par exemple, peuvent à tout moment enlever aux ouvriers tel ou tel allié. Ballottement de ces classes moyennes que se disputent, en général, les partis centristes... Mais, précisément, il n'y a pas de centre, ici. Et cette bipolarisation sonne curieusement. Car, si elle est une donnée constitutive de la vie politique anglo-saxonne (républicains et démocrates aux USA, conservateurs et travaillistes en Grande-Bretagne) ou nordique, les deux termes de l'opposition polaire ne comprennent jamais la classe ouvrière en tant que telle. Or, la référence (photographique) à Karl Marx affichée sur le coffret du jeu fonctionne comme une évidente connotation : derrière cette classe ouvrière ludique, il y a le communisme, lequel justement, n'existe pratiquement pas sous une forme institutionnelle dans les pays anglo-saxons.
Faut-il en conclure que *Class struggle* fonctionne comme un acte manqué, au sens freudien du terme, et qu'il exprime comme un sourd besoin d'inventer ce qui n'existe pas encore ? Le sénateur Mac Carthy doit s'en retourner dans sa tombe !

Louis-Jean Calvet

(1) *Class Struggle, Copyright Bertell Ollman 1978, 487 Broadway, New York 10013.*

les échecs à la télé ? c'est plutôt mal parti ...



... du moins si l'on en juge par cette partie (sic) photographiée entre Joseph Pasteur et Max Favalelli. Les amateurs (même débutants) apprécieront la position...

c'est jeudi toute l'année !

Créée en Juillet 1978, l'Association JEUDI s'intéresse à tous les jeux, pour enfants comme pour adultes, et se propose de développer son action selon deux directions :

- information et animation à partir de la pratique des jeux ;
- documentation, études et recherches, en particulier dans les domaines éducatif, historique et épistémologique.

JEUDI diffuse un bulletin trimestriel : ***« Jeux, Tu, Ils »***, où se mêlent notes de lectures, règles de jeux anciens ou peu connus, critiques, analyses stratégiques, renseignements divers, et qui constitue un outil pratique pour les amateurs individuels ou les groupes, tels que ludothèques, comités d'entreprise, clubs de jeunes, etc...
L'Association dispose d'un local où ses membres se retrouvent deux soirs par mois. Mais elle désire également développer des animations « à la demande », dans des lieux privés ou publics : écoles, centres sociaux, cafés, hôpitaux, maisons de jeunes...

Ses activités se sont déjà traduites par un guide des jeux de damiers (disponible), accompagné d'un matériel inédit : le « damier multiple ». Actuellement, ses recherches portent sur l'invention, les variantes et détournements de règles, et sur les jeux anciens ou locaux, le « patrimoine jeux ».

JEUDI, A. 1901, 2, Square Jean Falck 75010. Adhésion annuelle : 30 F

jeux & stratégie a joué pour

CONTRAT 500
(Robert Laffont)
Prix : environ 100 F

Nombre de joueurs : de 2 à 4
Le jeu comprend : un plateau comportant 28 cases numérotées de 3 à 30, avec en regard des valeurs en points, 80 pièces formant 8 séries numérotées de 1 à 10, et différents jetons de marquage.

Le but du jeu est de réaliser, en additionnant 3 pièces, un nombre (de 3 à 30, donc) représentant la plus forte valeur de points. Pour cela, chaque joueur reçoit 6 pièces, annonce 2 contrats (i.e. : 2 nombres composés chacun avec 3 pièces) et s'efforce de réaliser lesdits contrats. S'il n'y arrive pas, il jette une pièce et en prend une nouvelle au pot, selon différentes modalités, jusqu'à ce qu'il y parvienne.

Le gagnant est celui qui atteint le premier 500 points.

Une remarque : c'est dans l'ordre que nous venons d'indiquer que la règle du jeu indique les opérations à effectuer. Or, il est clair que si l'on prend d'abord les 6 pièces et que l'on annonce ensuite les contrats, on n'a aucune raison d'annoncer des contrats irréalisables ! Il faut probablement faire le contraire : annoncer le contrat *et* tirer les pièces. Dans ce cas, en effet, on peut choisir entre un contrat élevé et difficile à réussir, ou le contraire. Suivant l'état de la partie, une mini-stratégie peut ainsi apparaître. L'éditeur fera bien de joindre un rectificatif à sa règle s'il veut que *Contrat 500* présente l'intérêt qu'on peut lui supposer.

de la rue de la paix aux... bermudes

Cinquante quatre finalistes régionaux avaient rendez-vous au parc floral de Vincennes, le 24 novembre dernier, pour disputer le titre très officiel de « champion de France de Monopoly ».



Les juniors (moins de 13 ans) et les adultes disputaient leurs parties séparément dans un louable souci d'équité (encore que les finales régionales ont démontré que la valeur n'attend pas le nombre des années). Les deux parties disputées par les juniors furent très serrées, mais Jérôme Bugnon arriva finalement en tête. Ce très gentil garçon qui nous vient d'Audincourt (petite ville entre Montbéliard et Belfort) a damé le pion aux citadins et partira donc représenter la France au Championnat du monde qui se déroulera aux Bermudes en Avril 80.

Les 42 finalistes seniors s'affrontèrent d'abord en deux parties qui permirent de qualifier, pour une troisième partie : Bernard Lutz, Sylvain Perez (16 ans, champion de France d'Othello 1977), Alain Petit, Dominique Dupré (seule femme), Jean-Luc Battini et Robert Ismir (joueur professionnel, arbitre de bridge).

Cette partie fut arbitrée par M. Milet, Champion d'Europe sortant. Vers deux heures du matin, le nom du vainqueur fut enfin connu : Bernard Lutz, 26 ans, originaire de Metz.

construisez (si vous le pouvez !) votre pyramide



Vingt briques de bois, identiques, qui vous permettent, si vous êtes très adroit et si vous avez une bonne « vision dans l'espace », de bâtir plusieurs centaines de pyramides différentes. (Pyramis. Ed. B. Girette. Diffusion Jeux Descartes.)

SHOGUN
(Club Nathan)
Prix : environ 79 F.

Nombre de joueurs : 2
Ce jeu est constitué par : un plateau divisé en 64 cases magnétisées ; 7 pièces et un « shogun » rouges, et 7 pièces et un « shogun » blancs. Chaque pièce porte des chiffres, de 1 à 4, qui apparaissent dans une fenêtre et indiquent la capacité de déplacement de la pièce. L'originalité de ce jeu vient du fait que ces chiffres, influencés par la charge magnétique des cases, changent à chaque mouvement.
Ce jeu s'apprend très rapidement. Il a une évidente parenté avec les échecs, mais le fait que les possibilités de déplacement des pièces changent, d'une manière inattendue, à chaque coup, rend la conduite du jeu à la fois plus hasardeuse et plus amusante. La présentation est simple et agréable.

Dr LOGIC
(Polyax)
Prix : environ 45 F.

Nombre de joueurs : 1, 2 ou plus.
Le jeu comprend : un plateau pavé de 46 cases hexagonales, quatre pions colorés et un dé.
Le but du jeu est d'empiler les pions et de les amener à une extrémité particulière

vous ...



du plateau, en appliquant quelques règles très simples de déplacement. Après un tirage de dés, qui donne la position de départ, chaque partie se résume à un casse-tête mathématique que chacun doit résoudre mentalement ; la meilleure solution l'emporte. Certaines positions initiales pourraient fort bien constituer des « problèmes » et trouver ainsi leur place dans les pages de notre revue consacrées aux divertissements mathématiques. Mais, à notre avis, *Dr. Logic* ne représente pas, à proprement parler, un jeu qu'il est agréable de pratiquer en société.

OKTRO

(Spear-Spiel)
Prix : environ 40 F

Nombre de joueurs : 2

Le jeu comprend : un tableau portant 104 points reliés par un réseau de lignes formant des losanges, et deux séries de 12 pions de 4 couleurs différentes. Les pions se déplacent et prennent comme des tours d'échecs. Certains déplacements obligent l'adversaire à jouer un pion d'une couleur déterminée.

Un joueur a perdu s'il est mis en demeure de jouer une couleur donnée, et qu'il n'y parvient pas.

Ce jeu recèle des astuces de stratégie qui n'apparaissent pas forcément au premier abord. Sa présentation est rustique, avec des pions de bois très agréables à manipuler.

TRUST

(Dujardin)
Prix : environ 110 F.

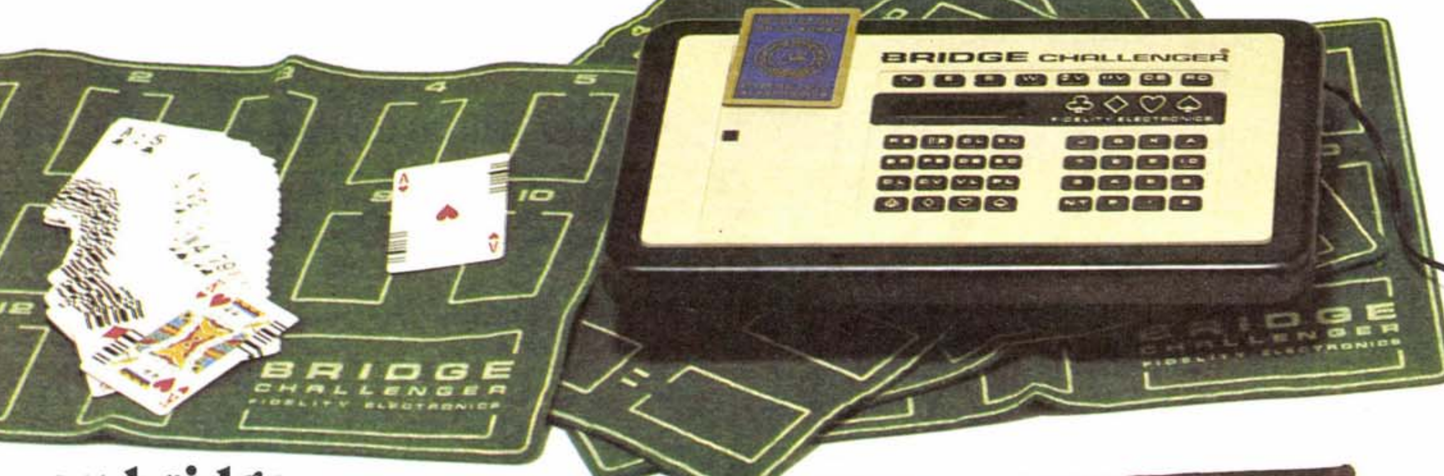
Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Le jeu se compose d'un plateau de 9 × 12 cases, numérotées de A 1 à J 12, de 108 pions, de cartes représentant des actions hôtelières et de billets de banque.

Le but du jeu consiste à amasser la plus grande fortune en achetant ou vendant des « chaînes » d'hôtels. *Trust* a connu un grand succès dans les pays anglo-saxons sous le nom de *Acquire*.

Il peut se jouer à deux (règle particulière), mais gagne à être joué à quatre. Contrairement à la plupart des jeux à thème financier, il s'apprend très facilement et se joue vite : ce sont deux raisons qui nous l'ont fait trouver agréable. Mais sa stratégie est aussi primitive que l'économie quotidienne de marché : il s'agit essentiellement d'acheter bon marché et de vendre cher. La présentation est rudimentaire mais tout à fait suffisante. *Trust* convient à tous les publics. ●

ces drôles de machines qui jouent...



au bridge
Bridge-Challenger

au backgammon
Omar II



aux dames



Checker-Challenger

Chess-Challenger « 7 »

Boris-Master

aux échecs



Chess-Challenger « Voice »

Boris-Diplomat



...aux échecs

A tout seigneur, tout honneur : commençons par le « Roi des jeux ». Ce sont d'ailleurs les machines à jouer aux échecs qui sont apparues les premières, voici deux ans. Les modèles de l'époque ont déjà disparu, remplacés par des appareils beaucoup plus « performants » et... meilleur marché. Quatre machines (et deux fabricants) se partagent le marché : les Chess-Challenger « 7 » et « Voice », de Fidelity Electronics, et les Boris « Diplomat » et « Master », de Chafitz. Nous les avons opposées en un petit tournoi, en leur accordant un temps de « réflexion » relativement court (1 minute 20 secondes en moyenne), ce qui représente, à notre avis, un rythme idéal pour une partie amicale. Que ceux qui nous objecteront qu'avec 24 heures de réflexion, les machines commettraient moins d'erreurs commencent donc par faire une partie à cette cadence !

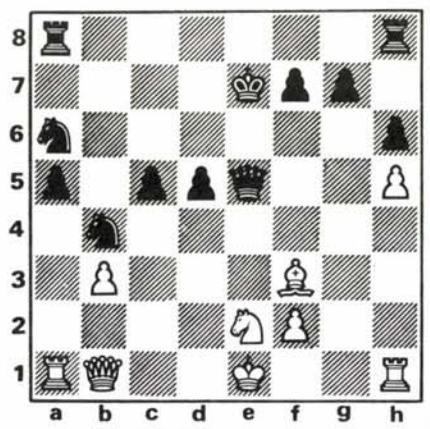
A vous de juger les parties de notre tournoi. Plus que nos conclusions ou que le résultat lui-même, ce sont elles qui vous montreront réellement ce que vous pouvez attendre des « joueurs électroniques ».

CHESS-CHALLENGER « VOICE » — BORIS « MASTER »

1.	d4	d5	**13.**	De4	Cb8-a6
2.	ç4	d×ç4	**14.**	g4	Dç7
3.	Cf3	ç6	**15.**	h5	ç5 !
4.	Dç2	b5	**16.**	d5	e × d5
5.	Fd2	e6	**17.**	Df5	Fç8
6.	b3	ç × b3	**18.**	F × b5	Rd8
7.	a × b3	Cf6	**19.**	Fg5 +	Fe7
8.	e4 !	a5	**20.**	F × e7	R × e7
9.	Dd 3	h6	**21.**	Db1	F × g4
10.	h4	Fb7	**22.**	Fe2	F × f3
11.	e5	Cd5	**23.**	F × f3	D × e 5+
12.	Cç3	Cb4	**24.**	Ce2	

Diagramme 1

Les noirs (Boris Master) jouent et gagnent la qualité (une Tour contre un Cavalier).



Cç2 + !

25.	D × ç2	D × a1 +	**39.**	F × f5	T × d1
26.	Cç1	Thd8	**40.**	T × d1	T × a4
27.	0-0	Df6	**41.**	Rg2	Tf4
28.	Dd 3	Cb4	**42.**	Fd3	Td4
29.	Te1 +	Rd6	**43.**	Rh3	Ce5
30.	Dd1	a4	**44.**	Fç2	Tf4
31.	b × a4	ç4	**45.**	Rg3	Tf3 +
32.	Fh1	Tdb8	**46.**	Rg2	Rç5
33.	Fe4	ç3	**47.**	Te1	Tç3
34.	Fb1	Cç6	**48.**	Ff5	Rd6
35.	Ce2	Tb4	**49.**	f4	Cf3
36.	Cg3	ç2 ?	**50.**	Th1	Cd4
37.	F × ç2	Td4	**51.**	Fh7	Ce2
38.	Cf5 + !	D × f5	**52.**	Th4	Tç4
53.	Rf3	Cd4 +	**63.**	Re2	T × f4
54.	Re3	f5	**64.**	T × h6	Re7
55.	Th1	Cç2 +	**65.**	Fg8	Te4 +
56.	Rd3	Ca3	**66.**	Rf3	Tf4 +
57.	Ta1	Cç2	**67.**	Re2	Te4 +
58.	Ta7	Cb4 +	**68.**	Rf3	Tf4 +
59.	Re3	Cç2 +	**69.**	Re2	Te4 +
60.	Rd2	Cd4			
61.	T × g7	Ce6			
62.	Tg6	Td4 +			

et nulle par répétition de coups

Commentaire : une partie animée qui renvoie les deux adversaires dos à dos : après un début, où la bibliothèque du Voice l'a laissé désarmé face aux coups non théoriques du « Master », les machines se lancent, du 15ᵉ au 26ᵉ, dans des complications qui les dépassent nettement toutes deux. Et c'est, semble-t-il, un peu par hasard que le Master se retrouve avec un avantage théoriquement décisif. D'ailleurs, à partir du 36ᵉ coup, c'est à son tour d'accumuler les imprécisions jusqu'à ce que la victoire lui échappe.

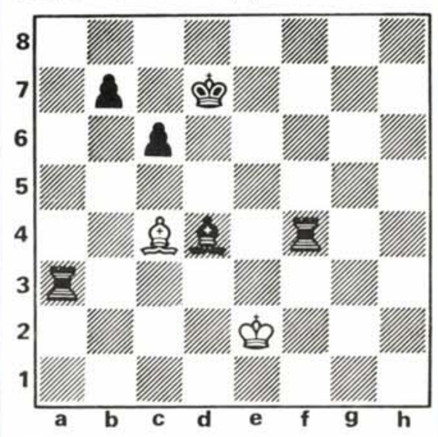
Une partie cependant agréable et d'un niveau qui, à notre avis, dépasse largement celui de bon nombre d'amateurs.

BORIS « MASTER » — BORIS « DIPLOMAT »

1.	Cç3	e5	**17.**	Ff7 +	Rd8
2.	Cf3	d6	**18.**	F × h5	Fd6
3.	d4	e × d4	**19.**	Te4	Ff5
4.	Fg5 ?	f6	**20.**	Td4	Cç6
5.	D × d4	f × g5	**21.**	Tç4	T × h2
6.	De4 +	De7	**22.**	Te1	h × g2
7.	e3	D × e4	**23.**	F × g4	Ce5
8.	C × e4	g4	**24.**	Td4 +	Fd7
9.	Ch4 ?	d5	**25.**	F × d7	Cf3 +
10.	Td1 ?	d × e4	**26.**	Rd1	C × d4
11.	Td4	g5	**27.**	e × d4	g1 = D
12.	T × e4	Fe7	**28.**	T × g1	F × g1
13.	Rd2	g × h4	**29.**	Fe6	F × f2
14.	Fç4	h3	**30.**	ç3	a5
15.	Tg1	Cf6	**31.**	Fd5	ç6
16.	Tf4	Ch5 ?	**32.**	Fe4	Rç7
33.	Re2	Taf8	**44.**	Fd3	Tb2 +
34.	b3	Fg1	**45.**	Rç1	Rd7
35.	Rd3	Tf4	**46.**	Rd1	T × b4
36.	a4	Ff2	**47.**	Rd2	Ta4
37.	b4	a × b4	**48.**	Fç2	T × a5
38.	ç × b4	Te8	**49.**	Fb3	Ff2
39.	F × h7	F × d4	**50.**	Rd3	Fg1
40.	Fg6	Te3 +	**51.**	Rd2	Fd4
41.	Rç2	Ta3	**52.**	Fç4	Ta1
42.	a5	Te3	**53.**	Rd3	Ta3 +
43.	Rd2	Tb3	**54.**	Re2	Te3 +

Diagramme 2 :

Avec son avantage matériel, Boris « Diplomat » aurait déjà dû achever son adversaire depuis longtemps. Dans cette position, il rate un mat en 2 coups. Trouvez-le ! (1)



55.	Rd2	Tg3	**61.**	Rd3	Tg3 +
56.	Fd3	Th3	**62.**	Rç2	Tgf3 ?
57.	Fe2	Th2	**63.**	Rd2	Te4
58.	Rd1	Fç3	**54.**	Rd1	Tf2 !
59.	Rç2	T × e2 +	**65.**	Rç1	Te1 mat
60.	R × ç3	Tg2			

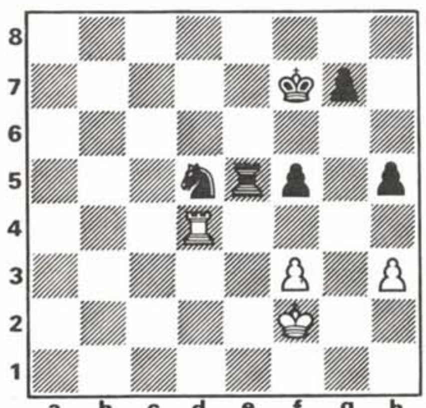
Commentaire : le « Master » trouve cette fois-ci son maître ! Son début est catastrophique et il abandonne ses pièces les unes après les autres. Mais le « Diplomat » prouve ici qu'il ne « voit » pas, en 80 secondes, les mats en 2 coups.

BORIS « DIPLOMAT » — CHESS-CHALLENGER « 7 »

1.	Cç3	Cç6	**15.**	f3	Td8
2.	e3	Cf6	**16.**	g4	De6
3.	Cf3	d5	**17.**	e4	ç5
4.	Tb1	Ff5	**18.**	g5	Ch5
5.	b4	Dd6	**19.**	e × d5	D × d5
6.	Cb5	Dd7	**20.**	Tb1	Ta6
7.	d3	a5	**21.**	d4	ç4
8.	b × a5	T × a5	**22.**	Tb5	Fç5
9.	Cbd4	C × d4	**23.**	F × ç4 ?	D × ç4
10.	C × d4	b6	**24.**	Db3	D × b3
11.	C × f5	d × f5	**25.**	T × b3	e × d4
12.	Ta1	e5	**26.**	ç × d4	T × d4
13.	ç3	Fe7	**27.**	Fe3	Td5
14.	a4	0-0	**28.**	Tg1	T × a4

29. F × ç5	Ta1 +	**37.** Rf2	Te5
30. Re2	Cf4 +	**38.** Td7	Cd5
31. Rf2	T × g1	**39.** Td6	Rf7
32. R × g1	T × g5 +	**40.** h3	h5
33. Rf1	T × ç5 +	**41.** Tç6	Ce7
34. T × b6	f6	**42.** Tç4	f5
35. Tb8 +	Rf7	**43.** Td4	Cd5 ?
36. Tb7 +	Rg6		

Diagramme 3 :
Les blancs (Boris « Diplomat ») jouent et regagnent une pièce.



44. f4 !	Te4	**64.** Te5	Td3
45. T × d5	Re6	**65.** T × g5	f3 +
46. Tç5	T × f4	**66.** Rf2	Rd6
47. Rg3	g5	**67.** Tf5	Td2 +
48. Tç3	h4 +	**68.** R × f3	Re6
49. Rg2	Rf6	**69.** Tf4	Td5
50. Tb3	Td4	**70.** T × h4	Rf5
51. Tb6 +	Re5	**71.** Th5 +	Re6
52. Tb2	Td1	**72.** Th6 +	Re5
53. Tb5 +	Re4	**73.** Th5 +	Rd4
54. Tb4 +	Td4	**74.** T × d5 +	R × d5
55. Tb2	Rf4	**75.** Re3	Rç6
56. Tf2 +	Re5	**76.** Rd4	Rd7
57. Tb2	Td1	**77.** Rd5	Re7
58. Tb5 +	Re6	**78.** h4	Rf6
59. Tb6 +	Td6	**79.** Rd6	Rf5
60. Tb2	Rd5	**80.** Rd5	Rg4
61. Td2 +	Rç6	**81.** Re5	R × h4
62. Tf2	f4	nulle	
63. Te2	Rd7		

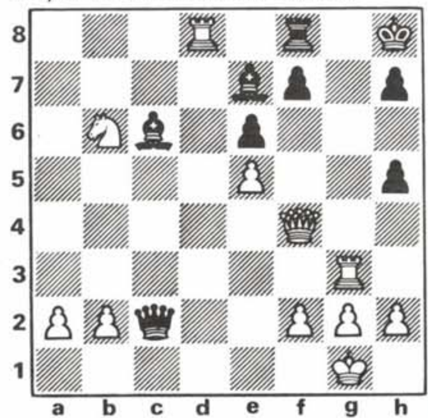
Commentaire : Une vraie douche écossaise : les blancs (Boris « Diplomat ») donnent une pièce au 23ème coup ; au 43ème coup, ils regagnent une pièce mais restent avec une partie nettement perdue... qu'ils annulent après avoir failli la gagner !

CHESS - CHALLENGER « 7 » —
CHESS - CHALLENGER « VOICE »

1. e4	e6	**7.** Fd3	a5
2. d4	d5	**8.** 0-0	Cb4
3. e5	Cç6	**9.** De2	0-0 ? !
4. Cf3	Fe7	**10.** Tad1	a4
5. Cç3	Ch6	**11.** De3	Rg7
6. F × h6	g × h6	**12.** a3	C × d3

13. D × d3	ç6	**21.** C × a4	h5
14. Tfe1	b6	**22.** Ted1	Fb7
15. Dd2	ç5	**23.** Df4	D × ç2
16. d × ç5	b × ç5	**24.** T1d3	Fç6
17. Df4	d4	**25.** Cb6	Tad8
18. C × d4	ç × d4	**26.** Tg3 +	Rh8
19. De4	Fa6	**27.** T × d8 ?	
20. T × d4	Dç7		

Diagramme 4 :
Les noirs (Chess-Challenger « Voice ») jouent et font mat en 3 coups. L'éternel mat du couloir !



Db1 + !

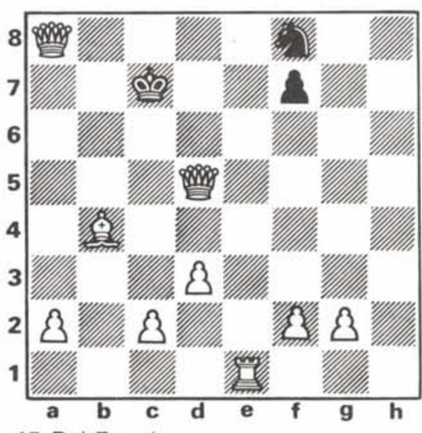
28. Les Blancs abandonnent

Commentaire : après avoir joué le début mieux que son adversaire, le Chess « 7 » s'effondre rapidement et perd finalement la partie sur une bévue digne d'un débutant.

CHESS-CHALLENGER « 7 » —
BORIS « MASTER »

1. e4	d5	**23.** Te4	ç5
2. Df3	d × e4	**24.** Dç4	Td6 ?
3. D × e4	Cç6	**25.** Cb5	Dç6
4. Fb5	Cf6 ?	**26.** C × d6	D × d6
5. F × ç6+	b × ç6	**27.** b4	De5
6. D × ç6+	Fd7	**28.** T × e5	C × e5
7. Dç4	a6	**29.** De4	Cg6
8. Cç3	e5	**30.** b × a5	Rd7
9. Cf3	Fd6	**31.** F × ç5	Rç7
10. 0-0	h6	**32.** a6	g4
11. Te1	Cg4	**33.** a7	Th8
12. h3	Fe6	**34.** h × g4	h5
13. Dd3	Cf6	**35.** g × h5	T × h5
14. C × e5	Th7 ?	**36.** Fb4	Fd5
15. Df3	F × e5	**37.** De8	Tg5
16. T × e5	a5	**38.** Fa5 +	Rd6
17. De3	Dd7	**39.** Dd8 + !	Re5
18. d3	ç6	**40.** D × g5+	Rd6+
19. Dç5	Ta6	**41.** Fb4 +	Re6
20. Ff4	g5	**42.** Te1 + !	Rd7
21. Fe3	Dç7	**43.** D × d5	Rç7
22. Dd4	Cd7	**44.** a8 = D	Cf8

Diagramme 5 :
La triste position du Boris « Master » (noirs). Les blancs disposent de 8 mats différents en un coup !



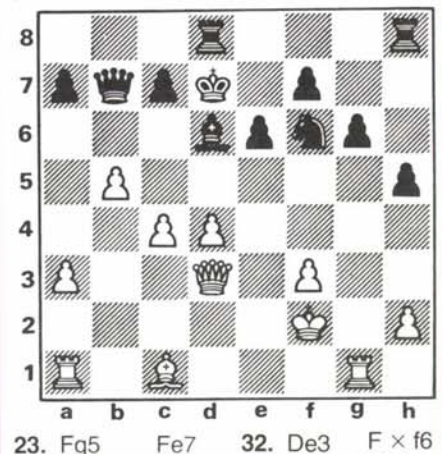
45. Dab7 mat

Commentaire : ou plutôt... sans commentaire ! Le Master est ici complètement surclassé par son adversaire.

BORIS « DIPLOMAT » —
CHESS - CHALLENGER « VOICE »

1. Cç3	Cç6	**12.** g × f3	0-0-0 ? !
2. d4	d5	**13.** Fa6 +	Rd7
3. Tb1	Cf6	**14.** Rf2	e6
4. Cf3	Ff5	**15.** Ta1	h5
5. Ce5	Cb4	**16.** ç4 ?	Da5
6. e4 ? !	F × e4	**17.** Fb7	Fe7
7. C × e4	d × e4	**18.** Tg1	g6
8. a3	Cç6	**19.** b4	Db6
9. C × ç6	b × ç6	**20.** F × ç6 +	D × ç6
10. f3	Dd5	**21.** Dd3	Fd6
11. ç3	e × f3	**22.** b5	Db7

Diagramme 6 :
Dans cette position, les blancs (Boris « Diplomat ») pouvaient regagner une pièce. Comment ? (1)



23. Fg5	Fe7	**32.** De3	F × f6
24. Rg2	ç6	**33.** Te1	Tç2 +
25. a4	Tb8	**34.** Rg3	h4 +
26. Tgb1	Dç7	**35.** Rh3	Dç7
27. b × ç6 +	D × ç6	**36.** De8 +	Rd6
28. T × b8	T × b8	**37.** Td1	Dç8 +
29. Dç3	Tb4	**38.** D × ç8	T × ç8
30. F × f6	T × ç4	**39.** a5	d4
31. d5	e × d5	**40.** a6	Tç6

(1) solutions p. 96

41.	Ta1	Tç2	**54.**	Rd2	Ta2 +
42.	Ta3	Tç3 !	**55.**	Rd1	Rd6
43.	Ta4	T × f3 +	**56.**	Tç2	T × ç2
44.	Rg2	Te3	**57.**	R × ç2	h3
45.	h3	Tg3 +	**58.**	Rd3	h2
46.	Rh2	Fe5 !	**59.**	Rd2	h1 = D
47.	Rh1	T × h3 +	**60.**	Re2	Da1
48.	Rg2	Td3	**61.**	Rf2	Dd1
49.	Rf1	f6	**62.**	Rg2	d3
50.	Ta5	Re7	**63.**	Rf2	De2 +
51.	Tç5	Td2	**64.**	Rg1	g5 !
52.	Re1	Ta2	**65.**	Rh1	Dh3 mat
53.	Rd1	Ta1 +			

Commentaire : Chess-Challenger « Voice » domine très nettement son adversaire. On appréciera le mat en deux coups commençant par un coup d'attente.

notre verdict

Chess-Challenger « Voice » remporte donc notre tournoi avec deux victoires, et une nulle devant Chess-Challenger « 7 » et Boris « Diplomat », ex-aequo avec une victoire, une défaite et une nulle chacun, et enfin Boris « Master » avec deux défaites et une nulle. Bien sûr, ce classement ne peut prétendre établir une hiérarchie absolue, puisque les adversaires ne se sont rencontrés qu'une fois. Cela dit, voici nos appréciations :

TOUTES CES MACHINES

• utilisent le même code, qui diffère sensiblement de la notation conventionnelle que nous utilisons ici. Ainsi, pour indiquer à l'un de nos appareils que l'on joue le Cavalier blanc de la case b1 à la case ç3 (ce qu'on note Cç3, C pour le Cavalier et ç3 pour la case d'arrivée), on « entrera » C1-C3 en ne donnant que la case de départ de la pièce et sa case d'arrivée ;

• refusent les coups illégaux.

• permettent de vérifier à tout moment la position exacte des pièces ;

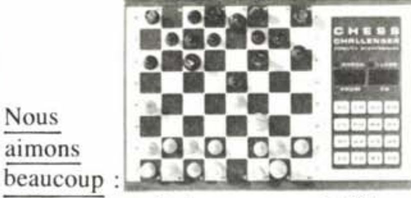
• peuvent jouer avec les blancs comme avec les noirs ;

• acceptent qu'on leur pose des problèmes : on peut leur proposer n'importe quelle position ;

• peuvent jouer à différentes cadences : on peut fixer aux « Boris » le temps exact de réflexion qu'on leur accorde, de quelques secondes à... 100 heures, et les « Chess-Challenger » disposent d'un certain nombre de niveaux auxquels correspondent un temps moyen de réflexion (de 5 s à 24 h pour les 7 niveaux du « 7 » et de 5 s à 11 min. pour les 9 premiers niveaux du « Voice », dont le 10e niveau réfléchit indéfiniment jusqu'à ce qu'on lui demande de jouer).

• disposent d'une fonction aléatoire qui les fait choisir au hasard entre deux ou plusieurs coups qui leur paraissent également valables, ce qui permet de jouer des parties toujours différentes.

CHESS-CHALLENGER « 7 »



Nous aimons beaucoup :

• son niveau de jeu : un peu inférieur à celui du « Voice », mais nettement supérieur aux « Boris » ;

• son prix : environ 1 000 Francs, ce qui en fait notre préféré, compte tenu du rapport qualité/prix.

Nous aimons un peu :

• sa présentation, un peu austère, correcte sans plus.

Nous n'aimons pas du tout :

• l'alimentation, uniquement sur secteur.

CHESS-CHALLENGER « VOICE »

Nous aimons beaucoup :

• son niveau de jeu. Certainement la meilleure machine actuellement sur le marché ;

• sa présentation très soignée. Mais pourquoi donc avoir « marbré » les cases noires, ce qui donne l'impression irrésistible d'un jeu « fatigué » ? La manipulation est très agréable.

Nous aimons un peu :

• sa « bibliothèque de débuts » assez riche. Cependant, le choix des variantes nous a semblé un peu arbitraire ;

• sa « voix ». En effet le « Voice », comme son nom l'indique (en anglais), dispose d'un synthétiseur de voix qui lui permet d'annoncer les coups. Assez impressionnant, mais on s'en lasse vite ! A noter cependant qu'il permet aux aveugles d'utiliser l'appareil.

Nous n'aimons pas du tout :

• son prix : environ 3 000 Francs, ce qui nous semble vraiment excessif comparé aux autres modèles ;

• l'alimentation uniquement sur secteur.

BORIS « MASTER »



Nous aimons beaucoup :

• sa présentation compacte en coffret de bois, son affichage très agréable ;

• l'affichage continuel des coups qu'il envisage pendant sa réflexion, ce qui évite l'ennui des « temps morts ». Une excellente idée !

• l'alimentation sur secteur et sur piles.

Nous aimons un peu :

• son chronomètre, qui permet au joueur de mesurer son temps de réflexion ;

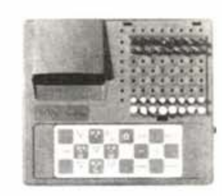
• ses « commentaires », hélas, en anglais et, sauf quelques exceptions (« congratulations » quand vous l'avez battu), absolument sans rapport avec ce qui se passe dans la partie...

Nous n'aimons pas du tout :

• son niveau, nettement plus faible que celui des Chess-Challenger ;

• son prix exorbitant : environ 2 200 Francs, compte tenu justement de ce niveau.

BORIS « DIPLOMAT »



Nous aimons beaucoup :

• l'affichage continuel des coups qu'il envisage pendant sa réflexion (comme sur le « Master ») ;

• l'alimentation sur secteur et sur piles ;

• son faible encombrement qui, conjugué avec l'alimentation sur piles, en fait un vrai « jeu de voyage ».

Nous aimons un peu :

• son chronomètre (comme sur le « Master ») ;

• son prix, environ 1 000 Francs.

Nous n'aimons pas du tout :

• son niveau, faible par rapport à ses concurrents, et notamment son sens du développement. Son classement dans notre tournoi nous semble bien avantageux !

• sa présentation vraiment lamentable !

... au bridge

Annoncés à grand renfort de publicité depuis un an, les joueurs de bridge électroniques apparaissent enfin. Ce retard témoigne sans doute de graves difficultés techniques. Les fabricants les ont-elles surmontées ? Nous avons demandé à Alain Pandolfi, Professeur de Bridge classé « première série pique » de tester le Bridge-Challenger de Fidelity Electronics.

Les premiers contacts avec le Bridge-Challenger sont assez encourageants. L'appareil est de présentation agréable et nul n'est besoin d'être ingénieur informaticien pour, au bout de quelques essais, mettre en place une donne complète en moins de trois minutes.

Le « dialogue » avec la machine est facile : la donne, la vulnérabilité s'obtiennent immédiatement. Certaines conventions d'enchères sont proposées. Bridge-Challenger peut, à volonté, tenir la place de 1, 2 ou 3 joueurs. Toutefois, il convient de faire attention au « lecteur optique de cartes » qui ne vous obéira parfaitement qu'au bout d'une petite demi-heure de pratique...

A présent, voyons Bridge-Challenger en action. Et tout d'abord les enchères.

LES ENCHÈRES

Le premier essai est concluant :

OUEST (Br-Ch)	EST (Br-Ch)
♠ A 4 2	♠ R 8 6
♥ R V 10 9	♥ A 7 4
♦ A R 2	♦ D V 4 3
♣ D 3 2	♣ R 8 5

OUEST : 1 SA	EST : 3 SA
(17 points d'honneur et une bonne répartition)	(13 points d'honneur et bonne répartition)

Un peu mieux :

OUEST (Br-Ch)	EST (Br-Ch)
♠ A 4 2	♠ R 8 6 3
♥ R V 10 9	♥ A 7
♦ A R 2	♦ D V 4 3
♣ D 3 2	♣ R 8 5

OUEST :	EST :
1 SA	2 ♣
2 ♥	3 SA

Il connaît le « Stayman »...

Dans un autre genre :

OUEST (Br-Ch)	EST (Br-Ch)
♠ A 8 4 3 2	♠ R D V 10 9
♥ A 4 3	♥ 8
♦ A V	♦ 7
♣ 6 5 4	♣ A R D V 10 9

OUEST :	EST :
1 ♠	3 ♣
3 SA	4 SA
5 ♠	7 ♠ (1)

Il connaît aussi le « Blackwood » (demande conventionnelle de 4 SA pour connaître le nombre d'as que possède le partenaire).

(1) Légère faiblesse quand même, le contrat de 7 SA... mettant de toute évidence l'annonceur à l'abri d'une coupe adverse à l'entame. Très possible à trèfle.

Et puis, ça se gâte : après avoir vu Bridge-Challenger dans le rôle d'adversaire, le voici dans celui de partenaire.

OUEST (Br-Ch)	EST (humain)
♠ A D	♠ R V
♥ A R V 10 4 2	♥ D 7 6 3
♦ 3 2	♦ 6 5 4
♣ R D 2	♣ A V 8 4

OUEST :	EST :
2 ♥	3 ♥ (1)
4 SA	5 ♦

(1) Enchère indiquant un bon jeu et un désir de chelem.

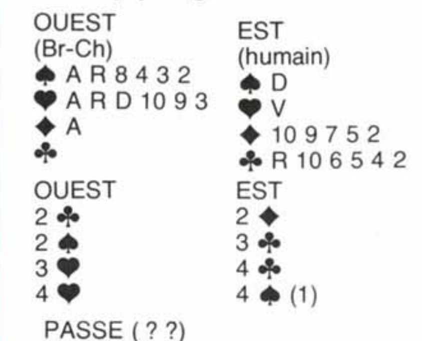
L'adversaire réalisera dès l'entame les deux premières levées de ♦.

La séquence « humaine » proposée serait :

2 ♥	3 ♥
3 ♠ (1)	4 ♣ (1)
4 ♥ (2)	PASSE

(1) Contrôle (A, R singleton ou chicane).
(2) Dénie un contrôle à carreau, qu'on aurait pu décrire économiquement.

Beaucoup plus grave !



(1) Semble courageux, mais est reconnu comme excellent. Le « Passe » suivant de Br-Ch (considérant sans doute qu'il a tout dit), semble assez aberrant... On constate qu'il suffit d'une simple répartition 4 et 2 des ♠ chez l'adversaire pour faire le petit chelem. (Eventuellement le Grand Chelem en cas de répartition 3-3 du ♠).

ET MAINTENANT LE JEU DE LA CARTE

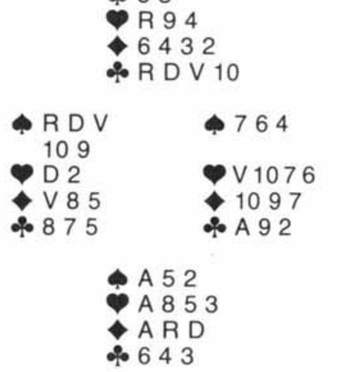
Le premier test : un simple « maniement de couleur » :

Couleur ♠, le mort 4, 2 (Nord) le déclarant A D (Sud)

La main étant au mort, Br-Ch joue le 2, Est le 5... et Sud l'As.

La machine ne sait pas faire la plus élémentaire des impasses !

Un autre essai :



3 SA joués par Sud. (Br-Ch joue pour N-S).

Ouest entame R ♠, le 3 au Nord, le 4 en Est... et l'As au Sud. On est bien obligé de jouer ♣ pour affranchir la couleur longue du mort. Est prend de l'As, rejoue ♠ et Est-Ouest « enregistrent » 5 levées pour 1 de chute.

Au bout de quatre leçons, les débutants savent que Sud ne doit jamais

prendre de l'As de ♠ au premier tour, ni même au second... Ainsi quand Est réalisera son as de ♣, il n'aura plus de ♠ à rejouer. N-S pourront ainsi reprendre la main, (à ♥ ou ♦) et réaliser : 1 levée de ♠, 2 de ♥, 3 de ♦ et 3 de ♣ soit 9 pour 3 SA juste faits.

notre verdict

En conclusion, il semblerait que deux personnes, jouant ensemble contre deux adversaires représentés par **Bridge-Challenger,** puissent en retirer un certain profit, sur le plan de la réflexion personnelle. Mais ils seront prudents de ne tirer aucune conclusion théorique des réactions de leur adversaire électronique.

En bref :

Nous aimons beaucoup :

- La présentation et la facilité d'emploi. Seul défaut : les tapis qui reçoivent les cartes jouées par la machine occupent largement à eux seuls la surface d'une table de bridge « standard ».

- La souplesse de l'appareil qui peut tenir la place de 1, 2 ou 3 joueurs ;

Nous aimons un peu :

- Le traitement des enchères, où Br-Ch se montre capable d'utiliser correctement quelques conventions classiques : Blackood, Stayman, Majeure 5e, 2 ♣ fort.

Nous n'aimons pas du tout :

- Le jeu de la carte, qui ne dépasse guère le stade des balbutiements. Son prix : environ 3 000 F, ce qui, compte tenu de ces très médiocres performances, nous semble vraiment excessif.

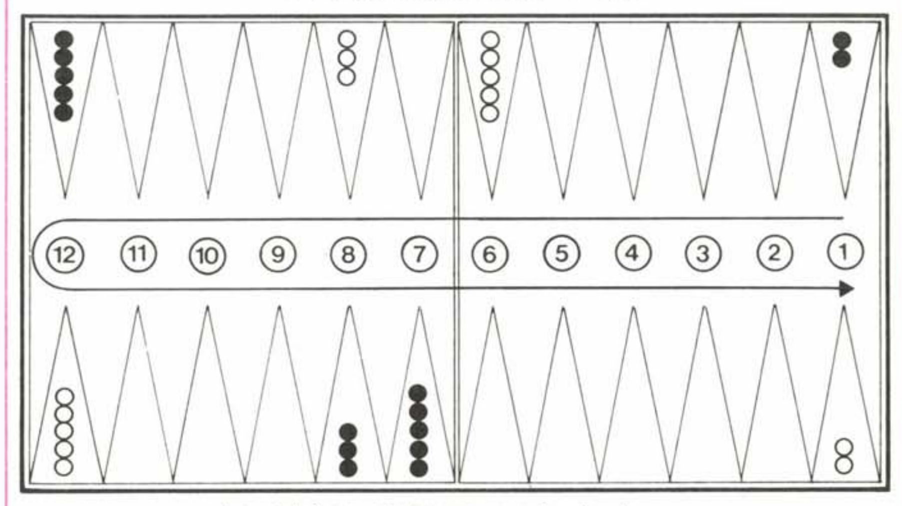


...au backgammon

Malgré ses origines, le backgammon, très populaire aux Etats-Unis, reste peu connu en France. C'est dommage car il s'agit d'un très bon jeu, alliant très agréablement stratégie et hasard.
Nous avons demandé à Benjamin Hanuna, champion du Monde de Scrabble, mais aussi très fort joueur de backgammon, de tester Omar II, une petite machine électronique fabriquée par la firme américaine Tryom.

Rappelons d'abord brièvement les grands principes du Backgammon, cousin anglo-saxon du Jacquet français.

Le matériel se compose de :
- un tablier marqué de 24 flèches.
- 15 pions blancs et 15 pions noirs
- 4 dés (2 par joueur).
- un cube doubleur, ou videau.



Le schéma ci-dessus représente la position de départ.

Le jeu consiste, pour chaque joueur, à faire avancer ses pions (dans le sens indiqué par la flèche pour les noirs, et dans le sens inverse pour les blancs) en fonction des dés qu'il aura jetés, et cela jusqu'à ce qu'il ait amené tous ses pions dans son jeu intérieur (cases de 1 à 6 du bas pour noir, cases 1 à 6 du haut pour blanc). A ce moment-là, il pourra faire sortir l'un après l'autre ses pions du jeu, mais cela toujours en fonction des dés qu'il jette. Le gagnant sera celui qui aura le premier sorti tous ces pions.

Il faut cependant savoir les choses suivantes :

- Un double se joue deux fois (si vous jetez, par exemple : 3-3, vous devez donc jouer QUATRE fois 3, et non deux).

- Si une case est vide, ou occupée par un ou plusieurs de vos pions, vous pouvez vous y poser.

- Si une case est occupée par un seul pion adverse, vous devez le « frapper » pour vous y poser, le renvoyant ainsi au départ.

- Si une case est occupée par deux pions de l'adversaire ou plus, vous ne pouvez vous y poser, car il « tient » la case. on comprend aisément que plus l'adversaire tient de cases consécutives, plus il sera difficile à vos pions de passer, six cases consécutives constituant une barrière infranchissable.

La stratégie au Backgammon peut donc se résumer schématiquement en un double impératif : faire avancer ses propres pions le plus rapidement possible, et s'efforcer de bloquer la progression des pions adverses.

Le jeu est compliqué par l'existence du « videau », cube qui permet, à tout moment, à un joueur qui pense avoir pris un avantage substantiel de doubler la mise avant de jeter ses dés (en effet, le Backgammon est généralement un jeu d'argent) :

- si l'adversaire refuse, il a perdu 1 point et la partie s'arrête.
- s'il accepte, il joue donc pour 2 points, avec le droit de redoubler lui-même par la suite s'il pense avoir repris l'avantage.

Pour en savoir plus sur le backgammon :

- initiation : le Backgammon, coll. Marabout Flash.
- ouvrages plus avancés : il est à déplorer qu'aucun ouvrage approfondi sur la question ne soit encore traduit en français.

En anglais, vous vous conseillons : Backgammon, by P. Magriel (éd. Times Book)

Backgammon for profit, by J. Dwek (éd. Weidenfeld & Nicolson)

Voilà pour les règles. Voyons maintenant à quoi ressemble Omar II. Il se présente sous la forme d'une mallette classique de Backgammon et d'une petite machine électronique, style « calculette ».

C'est la machine elle-même qui « lance les dés » grâce à un générateur aléatoire. Elle affiche le tirage en représentant les deux dés sur son écran à cristaux liquides. La lecture en est très agréable.

Pour tester Omar II, nous avons joué contre lui un certain nombre de parties dont voici deux exemples typiques.

(La notation des déplacements est faite en indiquant H pour haut et B pour B : B8-B4, par exemple, signifie que l'on amène un pion de la case 8 du bas à la case 4 du bas ; DBL indique qu'un joueur propose de doubler l'enjeu ; 0 indique qu'un pion frappé recommence au départ.)

La première est une partie simple, où les coups ne requièrent pas une grande technique :

NOIRS	OMAR II
	4-1 B12-H9/B1-B2 *(1)*
4-2 B8-B4/B6-B4	3-1 B8-B5/B6-B5
6-5 H1-H7/H7-H12	3-2 B2-B5/B12-H11 *(2)*
3-1 B6-B5/B8-B5	3-2 OB3/B1-B3
5-4 H12-B8/H12-B9	6-6 (B12-H7) × 2/(B3-B9) × 2
4-2 OH4/B6-B4	DBL
non	

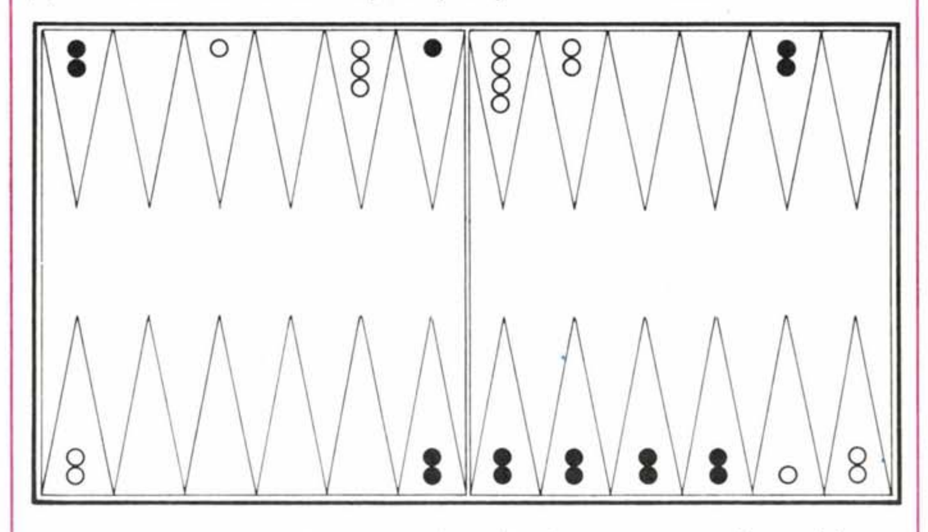
(1) Cette ouverture manque d'agressivité ; B12-H9 / H6-H5 serait probablement mieux.
(2) Mouvement bien joué, à la fois constructif et offensif.
On remarque qu'Omar II a joué assez correctement cette partie, et que le double a été proposé au bon moment.

OMAR, UN VRAI FLAMBEUR

Le manuel d'instructions d'OMAR II précise qu'il connaît toutes les stratégies, y compris le Back-Game (qui consiste à se laisser retarder pour pouvoir frapper les pions adverses tout à la fin de la partie) ; le début de la deuxième partie montre que cet aspect-là, au moins, n'est pas encore très au point...

NOIRS	OMAR II
5-1 H12-B8/B6-B5	6-4 B1-B5/B12-H7
6-2 OH2/H1-H7	6-6 ----------
3-3 (B8-B5) × 2/(B6-B3) × 2	2-1 OB1-OB2
DBL	oui *(1)*
3-3 (H12-B7) × 2	6-3 B12-H7/B12-H10 *(2)*
4-4 OH4 / H1-H5 / (B8-B4) × 2	2-1 H7-H5/H6-H5 *(3)*
3-2 OH2/H4-H7	

(1) Acceptation un peu risquée à notre avis.
(2) OMAR II refuse de jouer H8-H5 qui l'orienterait vers un Back-Game, seule chance sérieuse qui lui reste dans cette partie.
(3) Il s'obstine à refuser de s'exposer pour jouer un Back-Game.



Omar II doit maintenant jouer 3-2 ; si sa situation est presque désespérée, un mouvement lui permet cependant de conserver une petite chance. Lequel ?

▷▷

La première partie du mouvement est évidente : H10H7 qui frappe le blot noir en H7. Mais que faire du 2 ?
Blanc doit bien voir qu'un jeu conservateur, qui n'exposerait ni ne construirait, n'amènerait qu'une dégradation de sa situation du fait de son manque évident de flexibilité et de « timing ». La solution qui s'impose est alors H6H4, qui présente des avantages dans tous les cas :

- si le blot est frappé, Blanc a de bonnes chances d'améliorer sérieusement son « timing ».
- si Noir ne peut pas frapper, Blanc a alors au coup suivant quelques dés (6-2,2-1,1-1, par exemple) qui l'amènent à une position équivalente à celle de son adversaire.

Quant à lui, Omar II joue H10H7 - H8H6 qui, non content de ne lui donner aucune chance d'améliorer son « timing » lui enlève de surcroît (en empilant sur H6) le peu de flexibilité qui lui restait...
Nous arrêtons là la relation de cette partie, le lecteur pouvant aisément en deviner l'issue catastrophique pour Omar II ...

notre verdict

Une machine très agréable qui, nous l'espérons, fera découvrir le backgammon à de nombreux Français.
En bref :



nous aimons beaucoup :
- son prix, 700 francs, très correct pour l'ensemble de la petite machine et de la mallette de jeu très agréable.
- la présentation de l'appareil électronique lui-même, très peu encombrant bien que d'utilisation très aisée.

nous aimons un peu :
- Ses performances.Omar II donnera une réplique agréable au joueur débutant ou moyen (bien que certaines de ses erreurs soient un peu gênantes au niveau pédagogique) mais laissera sur sa faim le joueur plus averti.

nous n'aimons pas du tout :
- l'impossibilité de changer la position des pions une fois un mouvement enregistré, ce qui force à recommencer la partie à chaque fois que l'on veut essayer des variantes sur un coup.

... aux dames

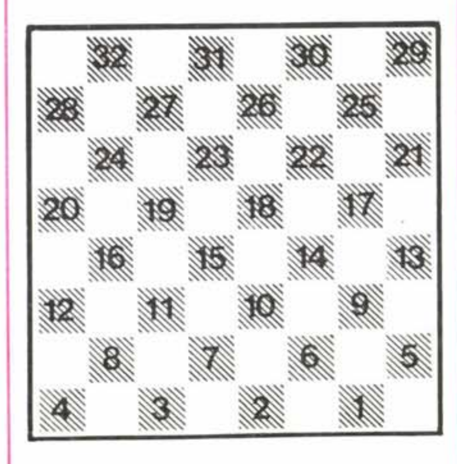
Cousin des Chess et Bridge - Challenger, le Checker - Challenger nous vient également des Etats-Unis. Hélas, car il joue, comme son nom l'indique, aux « checkers », les dames anglo-saxonnes dont les règles diffèrent sensiblement du jeu international que l'on pratique notamment en France. Il ne suffisait donc pas de tester sa force, encore fallait-il savoir qu'il était susceptible d'intéresser un joueur français de dames. Nous l'avons demandé à l'un des meilleurs d'entre eux, Luc Guinard, quatrième aux derniers championnats de France.

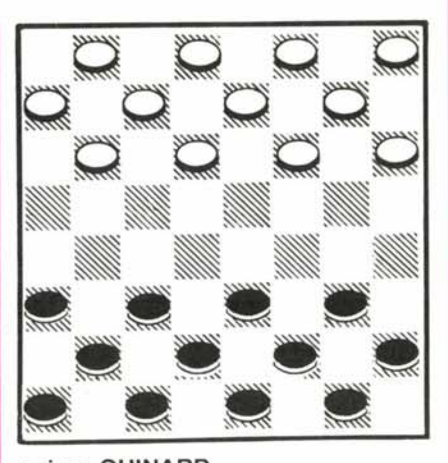
Premier reproche, évident, Checker-Challenger ne joue pas à « nos » dames. Il convient donc tout d'abord de rappeler les particularités des dames « américaines ».

- le jeu se déroule, comme les échecs, sur un damier 8 × 8 (et non 10 × 10)
- les pions ne prennent pas en arrière.
- les dames ne prennent ni ne jouent à distance. En fait, elles prennent comme le pion aux dames françaises et se déplacent comme lui d'une seule case, mais aussi bien en avant qu'en arrière.
- la prise majoritaire n'est pas obligatoire.

Le jeu est donc complètement différent. Cela dit, s'il veut s'en donner la peine, un joueur de dames s'y adapte relativement facilement en quelques parties. Ainsi, j'ai vite battu systématiquement Checker-Challenger aux trois premiers niveaux. Au niveau 4, cependant, le jeu fut sensiblement équilibré comme le montrent les parties suivantes. (Au passage, nous indiquons qu'il existe un « Checker-Challenger » à 2 niveaux, meilleur marché, mais dont les performances nous ont semblé vraiment insuffisantes. C'est pourquoi nous ne le présentons pas ici. NDLR).

Voici 2 diagrammes, montrant la notation des cases et la position initiale, qui vous aideront à suivre les parties.





noirs : GUINARD
blancs : CHECKER-CHALLENGER

1.	10-15	22-18
2.	15 × 22	26 × 17 (**a**)
3.	11-15	17-13
4.	8-11	21-17
5.	4-8	31-26
6.	7-10	25-21
7.	9-14	23-19
8.	15-18 ! (**b**)	26-22
9.	18 × 25	29 × 22
10.	14-18 ! (**c**)	22 × 15
11.	11 × 18	27-23 **d**)
12.	18 × 27	32 × 23
13.	8-11	30-25 (**e**)
14.	5-9	24-20 (**f**)
15.	11-15	

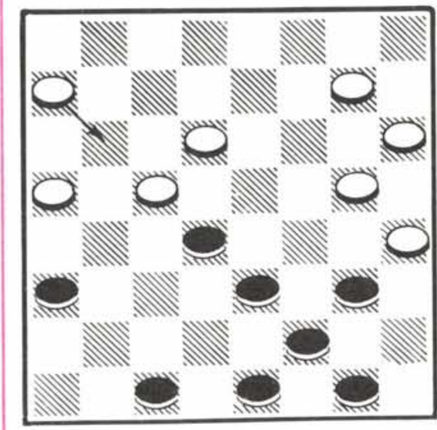


Diagramme 1 :
Dans cette position, les blancs (Checker-Challenger) perdent s'ils jouent 28-24 (flèche). Trouvez pourquoi.

		25-22 (**g**)
16.	15 × 24	28 × 19
17.	10-14	17 × 10
18.	6 × 24	13 × 6
19.	2 × 9 (**h**)	23-18
20.	24-27	18-15
21.	27-31	15-10
22.	9-14	22-17
23.	31-26	17-13
24.	26-22	13-9
25.	22-18	10-6 (**i**)
26.	1 × 10	9-5
27.	10-15	5-1
28.	14-17	21 × 14
29.	18 × 9	1-5
30.	9-14	5-1
31.	15-18	1-6
32.	18-22	6-1
33.	22-25	1-5
34.	25-29	5-1
35.	29-25	1-6
36.	25-22	6-1
37.	22-18	1-5
38.	18-15	5-1

39. 15-10 abandon de Checker Challenger (**j**).

a. J'aurais préféré 25 × 18 qui aurait développé les pions vers le centre.

b. Menace du passage à dame par 18-22 22-26 et 26-31.

c. Le coup qui va démontrer que les blancs ont une mauvaise position. En effet ils sont refoulés aux bandes.

d. Que jouer d'autre ? Si :
1) 17-14 10 × 17 21 × 14 6-9 13 × 6 1 × 17 (N + 1).
2) 24-20 10-14 17 × 10 6 × 31 32-27 31 × 24 28 × 19 18-23 (N + 2)
3) 19-16 12 × 19 24 × 15 10 × 19 27-23 19 × 26 30 × 14 6-9 13 × 6 2 × 18
4) 30-26 18-22 26-23 22-25 et 25-30 au prochain coup
5) 30-25 offrait une meilleure résistance à mon avis que le coup joué.

e. 1) 23-18 10-15 19 × 10 6 × 22 (N + 1)
2) 17-14 21 × 14 6-9 13 × 6 2 × 27

f. Si 25-22 11-15 et maintenant si
1) 23-18 3-7 18 × 11 7 × 23 (N + 1)
2) 24-20 15 × 24 28 × 19 10-14 17 × 10 6 × 24 13 × 6 2 × 9 (N + 1)

g. Si 28-24 suit 9-14
1) 20-16 14-18 23 × 7 2 × 27 19 × 10 6 × 15 (N + 1)
2) 25-22 3-8 23-18 14 × 23 20-16 8-11 16 × 7 2× 11 22-18 15 × 22 (N + 2)

h. Après cette combinaison les noirs ont un pion de plus et les blancs peuvent difficilement passer à dame.

i. 1) 9-6 14-17 21 × 14 18 × 2 (N +)
2) 9-5 14-17 21 × 14 18 × 9 et les noirs sont bloqués

j. Sans attendre 1-5 14-9 5 × 7 3 × 10.

noirs : GUINARD
blancs : CHECKER CHALLENGER

1.	10-15	22-18
2.	15 × 22	25 × 18 (**a**)
3.	11-15	18 × 11
4.	8 × 15	29-25
5.	4-8	21-17
6.	8-11	17-13
7.	9-14	23-19 (**b**)
8.	6-10	27-23
9.	5-9 (**c**)	13 × 6
10.	2 × 9	26-22
11.	9-13 (**d**)	31-26
12.	14-17	25-21
13.	1-5 (**c**)	21 × 14
14.	10 × 17	19 × 10
15.	7 × 14	24-20
16.	17-21 (**f**)	28-24
17.	5-9	24-19
18.	3-7 (**g**)	22-18
19.	14-17	19-15
20.	17-22	26 × 17
21.	13 × 22	15 × 8
22.	22-26	8-3
23.	7-10 (**h**)	

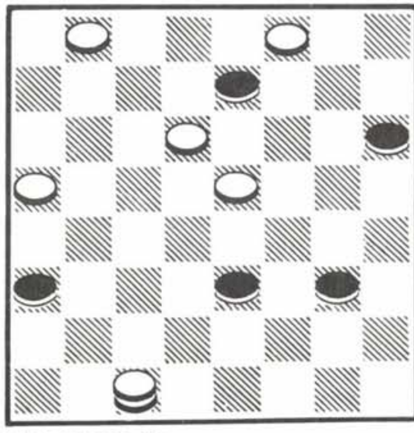


Diagramme 2 :
Les blancs jouent et gagnent un pion.

		18-15
24.	10 × 19	23 × 16
25.	12 × 19	30 × 16
26.	9-14	3-7
27.	21-25	7-11
28.	14-17	11-15
29.	17-21	15-18
30.	25-29	16-11
31.	21-25	11-07
32.	25-30	7-2

abandon des noirs (**i**)

a. Par rapport à la partie précédente Checker Challenger prend au centre ce qui est meilleur à mon avis.

b. Un coup qui va se révéler redoutable.

c. Les blancs prennent des temps d'avance et vont s'en trouver mal.

d. 11-16 ?? 24-20 15 × 24 20 × 2 (B + 2)

e. Sur 11-16 suivait 21 × 14 10 × 17 19 × 10 7 × 14 24-20 16-19 23 × 16 12 × 19 32-27 3-8 20-16 1-6 16-12 8-11 12-8, suivi de 8-3 avec par la suite attaque de pions.

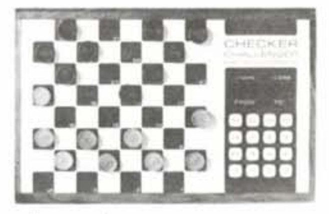
f. Quoi d'autre ?
Si 12-16 28-24 et 24-19 avec gain du pion
Sur 11-15 23-18 14 × 23 26 × 10 17 × 26 30 × 23
Sur 3-7 28-24 7-10 24-19 11-15 32-28 15 × 24 28 × 19 avec le plan imparable 20-16 16-11 11-7 7-2 avec gain.

g. Si 14-17 13-18 23-18 3-7 32-27 7-10 27-13 9-14 18 × 9 11-15 19-16 12 × 19 23 × 16 10-4 9-6 avec de bonnes chances de gain

h. Ce coup va permettre aux blancs de gagner un deuxième pion et la partie.

i. A 4 dames contre 2, le gain est de toutes façons assuré, j'aurais même pu abandonner après la combinaison. Une belle partie stratégique de l'ordinateur.

notre verdict



Nous aimons beaucoup :
- la force de l'appareil au niveau 4 ce qui en fait un redoutable adversaire qui, d'autre part, répond relativement vite (en moyenne 1 minute 30)

Nous aimons moins :
- son prix, environ 1 200 francs, qui nous semble encore un peu excessif.
- et surtout, bien sûr, le fait qu'il ne joue pas aux dames « internationales ».

jouez avec...

Dans ces « pages féeriques », nous vous présenterons des jeux que vous connaissez peut-être déjà sous leur forme habituelle. Mais nous essaierons de vous proposer d'autres façons de jouer avec eux. Vous découvrirez ainsi de nouveaux agréments à des jeux dont vous pensiez avoir épuisé l'intérêt. Bien entendu, il s'agit ici de pages qui vous sont largement ouvertes : envoyez-nous vos propres variantes, nous publierons les plus originales ou les plus riches en prolongements.



...le Boggle

par Richard Touati

Le Boggle est un jeu de lettres. Un jeu de lettres original qui n'a pas d'équivalent et qui ne s'inspire d'aucun autre. Il est doté de règles très simples et souples. L'imagination des joueurs leur permet de développer et de codifier ces règles selon leur âge, leur expérience, les difficultés qu'ils souhaitent rencontrer et le temps dont ils disposent. Voici d'abord les règles que les éditeurs prescrivent. Nous verrons ensuite les restrictions et les extensions à y apporter pour obtenir un jeu plus équitable et plus passionnant.

Editeur : **Capiepa.** Joueurs : 1 à 8. Durée : indéterminée, selon le nombre de manches (3 mn chacune environ).

Matériel :
- 16 dés marqués de lettres soit 96 lettres.
- 1 sablier
- 1 shaker composé d'un plateau alvéolé et d'un couvercle.

But : trouver en un temps déterminé (par le sablier) le plus grand nombre possible de mots d'un minimum de trois lettres.

Comment jouer : les lettres qui composent un mot doivent être contiguës par les côtés ou par les angles.

Ex. :

R E T I
C E A O
M R N B
O U S A

Les flèches montrent la façon dont peuvent être formés les mots BOITE et ECRAN.

Dans un mot, un même dé ne peut être utilisé deux fois.

Ex. : Dans cette grille, le mot CREME ne peut être formé, car il utiliserait deux fois le même E.

La marque :
trois formules sont possibles.

1. Ne compte que la liste la plus longue.

2. Chaque joueur ne compte que les mots qu'il a été le seul à trouver.

3. En solitaire, avec ou sans limitation de temps, trouver le maximum de mots.

Précisions :
si plusieurs mots orthographiés de façon identique ont une signification différente, on n'en compte qu'un à la marque.

Ex. : CRU (vignoble) CRU (pas cuit) CRU (considéré comme vrai) ne rapporteraient qu'un point.

- Sont acceptés : tous les mots d'un dictionnaire contemporain (substantifs, adjectifs, verbes à l'infinitif et au participe passé).
- Sont exclus : les noms propres, les mots avec apostrophe et trait d'union, les sigles, les abréviations, les chevilles (fragments de mots), les féminins, les pluriels, (sauf en solitaire).
- Décompte des points :

mot de 3 et 4 lettres .... 1 point
mot de 5 lettres .... 2 points
mot de 6 lettres .... 3 points
mot de 7 lettres .... 5 points
mot de 8 lettres .... 11 points.

NOS COMMENTAIRES

Le joueur familiarisé constate très vite que les mots de 3 et 4 lettres se retrouvent très souvent, d'où une lassitude possible et un manque de développement dans la recherche de mots plus longs, intérêt fondamental du Boggle à notre sens. Plus d'un an de pratique intensive nous a permis de modifier les règles de façon équitable et, nous l'espérons, cohérente.

Sont acceptés :
- tous les mots figurant dans le LEXIS ou autre dictionnaire de référence et les participes présents, mots de 5 lettres et plus.
- Les féminins différents du masculin :

BON - BONNE (BONNE accepté) ; JOLI - JOLIE (JOLIE refusé, masculin + E) HOMME - FEMME (FEMME accepté) ; MEUNIER - MEUNIERE (MEUNIERE refusé).
- Les féminins qui n'ont pas d'équivalent masculin sont acceptés.
- Les mots qui ne s'emploient qu'au pluriel ou qui ont une sémantique particulière au pluriel sont acceptés : TENEBRES - MÂNES - MÂTINE (p.p. du verbe mâtiner) - MATINES
- Les pluriels différents du singulier : CHEVAL - CHEVAUX ; CIEL - CIEUX ; JEU - JEUX...

Sont exclus :
Les autres féminins et autres pluriels.

Décompte des points :

Mot de 5 lettres .... 1 point
Mot de 6 lettres .... 3 points
Mot de 7 lettres .... 6 points
Mot de 8 lettres .... 10 points etc...

Partie :
- elle se joue en 10 manches (environ 45 mn).
- la durée d'une manche est déterminée par le sablier.
- ne comptent que les mots que chaque joueur a été le seul à trouver (les mots communs à deux ou plusieurs joueurs sont éliminés).
- les mots ne figurant pas dans un dictionnaire de référence, ou mal orthographiés, sont comptés négativement.

Ex. : LAPPER au lieu de LAPER vaut —3 points.
- le gagnant de la partie est celui qui totalise le plus de points.

Solitaire :
C'est la formule qui permet le plus d'extension et de possibilités. Les grilles sont contituées à loisir pour que le ou les joueurs puissent trouver le maximum de mots sans limitation de temps.
Certaines grilles dépassent ainsi largement 200 mots.
Truc :
- Partir de 1 ou 2 mots de base pour constituer la grille donne des résultats surprenants.
- Choisir plusieurs dictionnaires de référence accroît encore les possibilités.

NOTE CRITIQUE
Dans la formule B, si les joueurs sont nombreux, les lettre W, K, Q, qui sont difficilement utilisables et qui reviennent chacune avec une probabilité de 1 sur 6, risquent de nuire à l'attrait du jeu. Aussi conseillons-nous de relancer le dé correspondant. On peut même supprimer définitivement ces lettres en collant une pastille sur laquelle on choisit une autre lettre en tenant compte de sa fréquence dans le vocabulaire français.

VARIANTES
En dehors de la formule proposée plus haut, le Boggle peut se jouer avec d'innombrables variantes, que nous laissons au lecteur le soin de découvrir et d'imaginer. Entre autres, le « duplicate » qui se joue avec plusieurs grilles simultanées, la recherche de mots dans un domaine particulier (mots argotiques ou populaires), etc.

JOUEZ AVEC LE BOGGLE ET SES VARIANTES

1. LE SOLITAIRE

M	N	T	P
E	A	I	L
T	S	R	E
I	E	V	U

Cherchez le maximum de mots selon les règles du jeu en solitaire.
En nous aidant du Lexis, du Littré et du Larousse, en 2 vol. (éd. 1958), nous avons trouvé 253 mots.
Les mots de 8 et 9 lettres vous sont donnés en solution.

2. LES FABLES DE LA FONTAINE

C	S	L	E	T	R	O	T	G	I	L	E
P	O	U	N	I	E	U	I	M	A	C	I
U	C	E	A	A	V	D	L	T	R	O	N
R	I	H	T	M	R	E	A	D	U	F	E

Ces 3 grilles cachent 8 fables.

3. DES JOURS ET DES MOTS

I	.	.	.
.	.	.	A
E	U	I	.
.	.	.	E

Trouvez les consonnes manquantes
pour découvrir
les noms de 4 jours et de 4 mois.

4. LA GRILLE MUETTE

.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

Reconstituez la grille contenant ces 8 mots :
BOIRE - OCTET - TRUIE - RETOUR
VERITE - BUVETTE - CROITRE - COTERIE
Vous devez utiliser 4 T, 3 E, 2 U.

solutions p. 96

les nouveaux labyrinthes

Le labyrinthe est à la fois le plus ancien, le plus enfantin et le plus inquiétant des jeux. Les antiquités chinoise, celte, grecque, babylonienne et bien d'autres en exhibent à profusion sur leurs poteries, leurs mégalithes, et leurs tablettes. Le labyrinthe se dispense de toute règle et de toute explication : le passant comprend sur-le-champ qu'il se trouve devant un chemin à parcourir de l'œil ou sur ses pattes. Du palais du Minotaure aux réseaux de miroirs de nos fêtes foraines, la même embuscade fascinante et dérisoire est tendue. Mais, du même coup, l'aventure apparaît car, si les premiers pas sont évidents, les suivants le sont moins. Le joueur survivra-t-il à la recherche de la sortie ?

Sous cet aspect, le labyrinthe symbolise tout l'univers du jeu. Il existe là, comme un lieu physique ou un lieu de l'esprit, auprès de l'univers habituel. Y entre qui veut, au risque d'y trouver du plaisir ou de ne pas s'y retrouver lui-même. Nos contemporains qui hésitent à jouer, par crainte de perdre leur temps, craignent en fait de se perdre dans le temps du jeu.

L'ambiguïté du labyrinthe classique est sa double appartenance, à la fois au monde du jeu et au monde du sacré. Il est un parcours initiatique, et aussi un divertissement. Faut-il en tirer des conclusions profondes sur le jeu lui-même, en général ? Sur le jeu et le sacré, il y aurait beaucoup à penser, à dire... et à jouer.

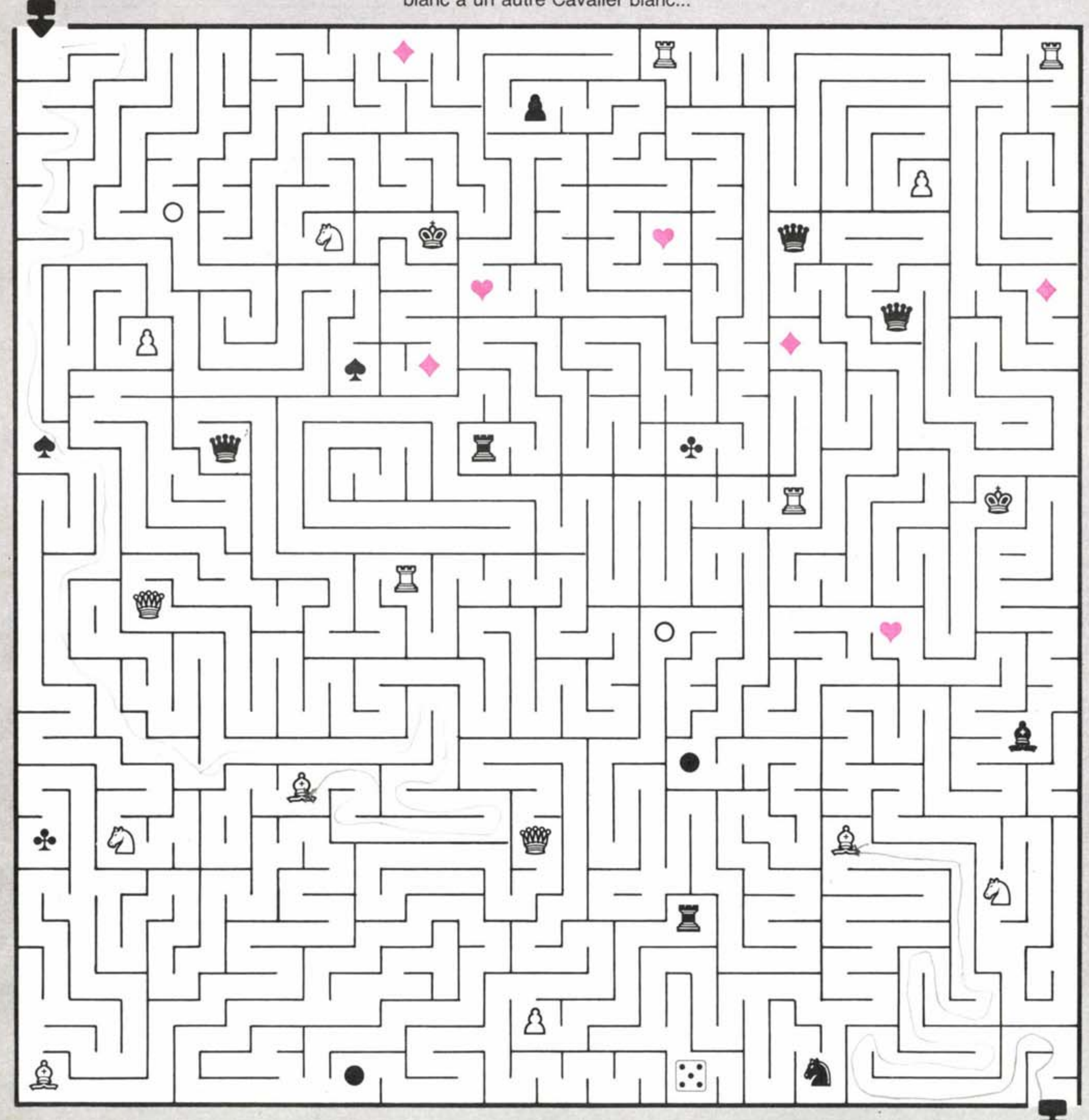
Mais, malgré la longue histoire du labyrinthe et son importance dans toutes les cultures, on ne peut que s'étonner devant le peu de développement de son principe même. Pratiquement tous les labyrinthes, anciens ou récents, vastes ou restreints, sont plans. Ils sont donc vulnérables à la stratégie la plus simple. Il suffit, par exemple, de prendre toujours le premier chemin à gauche, jusqu'à rencontrer la sortie, un cul-de-sac ou un chemin déjà parcouru, puis le deuxième à gauche, etc...

La multitude de joueurs qui se sont affrontés à de tels parcours en ont usé la logique jusqu'à la corde. Il est urgent, pour sauver le jeu, de passer à sa seconde génération celle où les labyrinthes sortiront de leur plan. De premiers essais ont été réalisés, avec des réseaux de nœuds, ou des chemins qui s'enchevêtrent dans les divers niveaux de châteaux ou de villes. Mais il s'agit d'aller plus loin encore, vers des géométries plus déroutantes, moins directement spatiales.

Bien sûr, les labyrinthes présentés ici se développeront sur des surfaces planes. Cependant, ils seront à base de « sauts » multiples et variés, qui organiseront des parcours où l'œil perd ses repères. En outre, ils apporteront une géométrie de parcours là où elle n'est pas normalement contenue : sur des nombres, des cartes à jouer, ou d'autres objets, investis d'un sens différents. Ils joueront pratiquement sur des « structures d'ordre », comme disent les mathématiciens, que chaque joueur se représentera à son gré dans son imagination.

par Pierre Berloquin

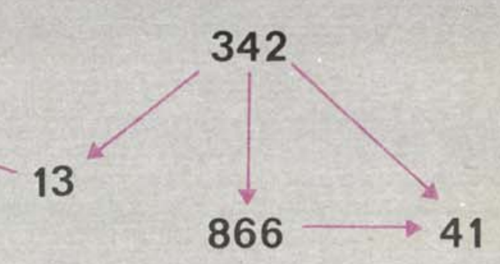
Il s'agit bien entendu de parcourir ce labyrinthe de l'entrée à la sortie. Mais vous disposez de passages secrets : dès que vous rencontrez un symbole, vous pouvez rejoindre immédiatement un symbole identique. Par exemple : d'un as de trèfle à un autre as de trèfle ou d'un Cavalier blanc à un autre Cavalier blanc...



passages secrets

solution p. 96

Partez de 1 pour rejoindre 2 en suivant les flèches. A chaque embranchement, vous devez choisir la flèche qui vous conduit au nombre ayant le moins de chiffres. Bien sûr, vous trouverez parfois plus d'un nombre qui paraît convenir : choisissez le bon !
Par exemple : de 342, vous pouvez aller vers 13 ou vers 41, mais pas vers 866.

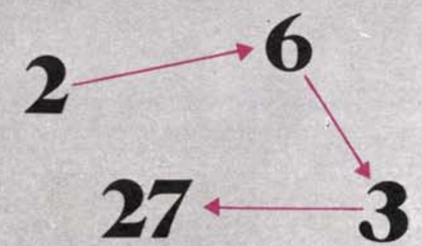


1 344 4 42 3131
4512 71 212 214
27 5
520 2416 38 3421 681
8221 47 37
3 715
24 413 28
219 580
919512
7 322
15314 210
6 11
51 666 24
44 29247
100 3 5213
675
0 33 500
10000 1000 47
717 9 112 8430
88
58 819
49 77
411 555
16 448
2000 6
2
220 21 8 22

comptez les chiffres

solution p. 96

Allez de 14 à 15. Passez d'un nombre à l'autre en alternant multiples et sous-multiples. Par exemple : on peut ici aller de 2 à 6 (multiple), de 6 à 3 (sous-multiple), puis de 3 à 27...



14	9	35	49
4	110	16	121
17	53	130	17
28	64	3	39
19	43	11	32
6	23	7	41
44	31	47	10
13	15		

multiples et diviseurs

solution p. 96

de l'as de pique à l'as de cœur

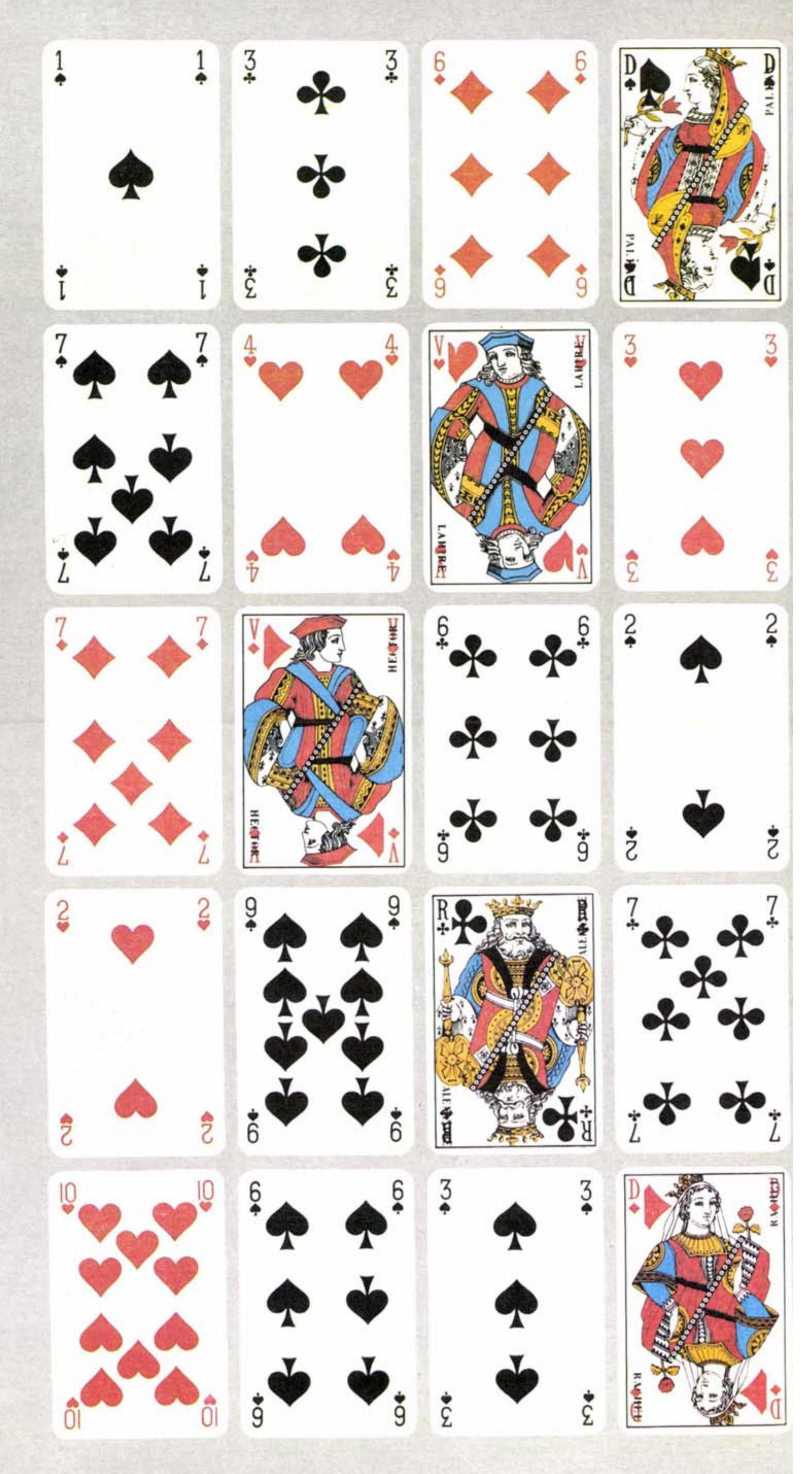
Sautez de carte en carte, pour joindre l'As de Pique à l'As de Cœur. Chaque saut est horizontal, vertical, vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, mais jamais en diagonale. Alternez deux sortes de sauts :

— vers une carte de même couleur (Trèfle à Trèfle ou Cœur à Cœur...)

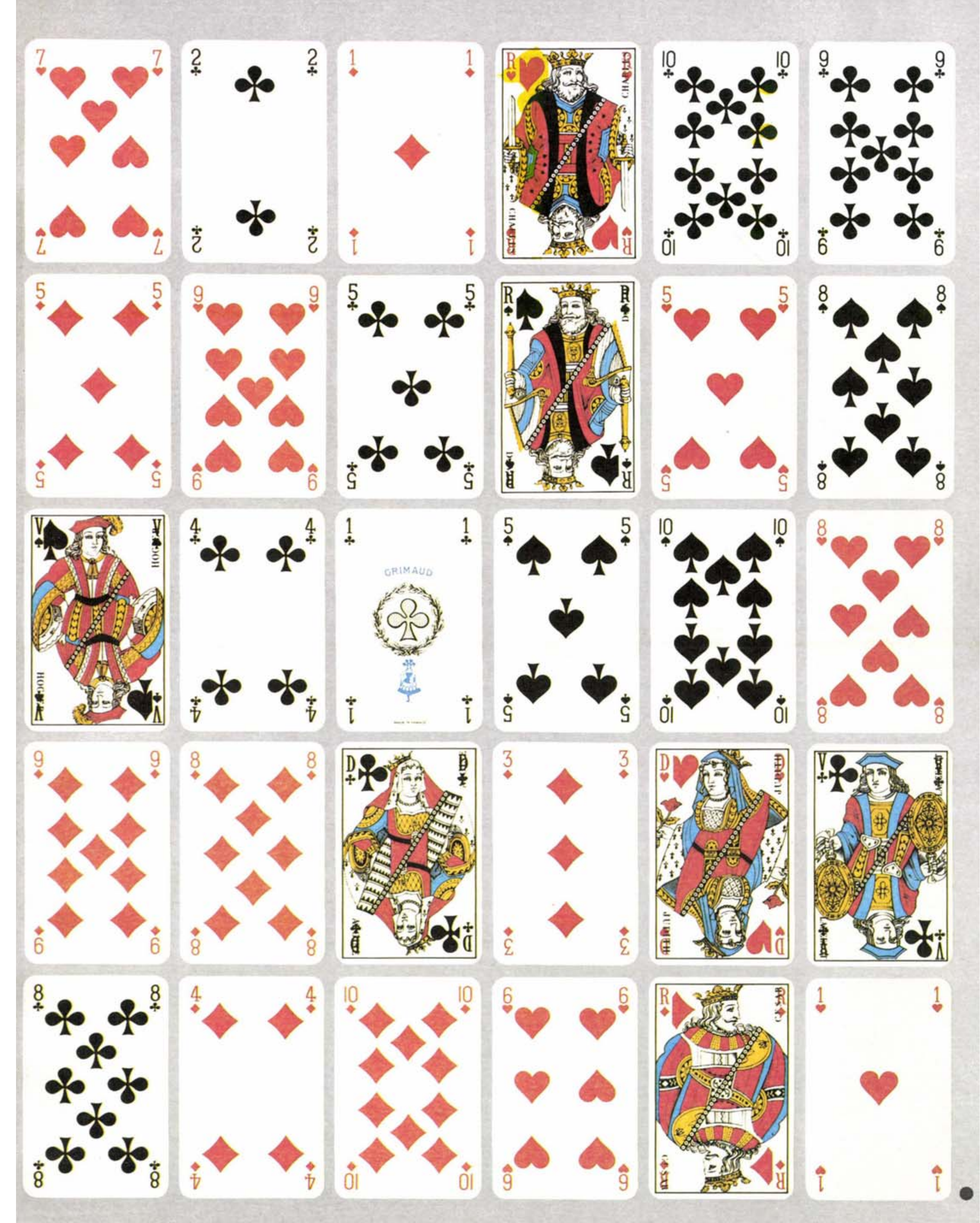
— vers une carte de même hauteur (Valet à Valet ou neuf à neuf...)

Commencez par un saut de même couleur. Quel est le chemin le plus court ?

Attention, vous ne pouvez vous déplacer plus de 2 fois consécutives sur la même ligne.



solution p. 96


GRIMAUD

et ils jouent aussi...

Artistes, scientifiques, industriels ou hommes politiques, leur activité principale, leur métier les ont rendus célèbres. Mais, si vous les rencontrez dans les colonnes de **J & S,** *c'est tout simplement parce que comme vous, comme nous, ils jouent... et ils aiment ça ! Ainsi, pour ce premier numéro, nous avons rencontré Georges Perec, romancier, Prix Renaudot avec « Les Choses », Prix Médicis avec « La Vie mode d'emploi ».*
Et, bien sûr, notre première question fut : à quoi jouez-vous ?



georges perec

J. & S. A quoi jouez-vous Georges Perec ?

G.P. Les jeux que je préfère, ceux auxquels je joue le plus, ce sont des jeux sur le langage. Les plus simples sont les mots croisés, et puis tous les jeux que l'on pratique à l'OuLiPo (1) : on se prive d'une ou de plusieurs lettres, on en rajoute, on les dispose dans un certain ordre, on s'impose tel ou tel type de transformation, etc.

Pour moi, tout cela fait partie d'un domaine assez vaste, où il s'agit « d'organiser des formes », et dont le modèle le plus élémentaire serait le puzzle. Le puzzle est, finalement, mon jeu favori, j'ai envie de dire : le jeu par excellence. Une forme particulière de puzzle, par exemple, que j'aime beaucoup, est le *tangram,* où l'on doit composer des figures dont les modèles sont donnés, au moyen de sept formes géométriques simples, qui peuvent se combiner de différentes manières. C'est un jeu très, très difficile. Vous voyez que je ne cite que des jeux solitaires... Encore que, à la limite, les jeux sur le langage puissent impliquer un partenaire imaginaire : celui qui va résoudre le problème de mots croisés, par exemple. Ou bien celui qui lira un texte fondé sur un jeu de lettres.

J. & S. Pourrait-on concevoir (en dehors de *La vie mode d'emploi)* un puzzle lettrique, ou littéraire ?

G.P. Ah oui : c'est l'anagramme ! On prend des lettres au hasard, mettons ESARTINULOC, et puis on les combine autrement pour obtenir un mot. On cherche, et on trouve ULCERATIONS. On peut recommencer plusieurs fois avec les mêmes lettres. (Dans le cas d'ESARTINULOC, c'est inutile, ULCERATIONS est le seul, du moins je le crois...)

J & S. Bon, mais ces jeux de lettres et de langage ne sont-ils pas un peu limités ? On peut faire évidemment une quantité très notable d'anagrammes mais, au bout du compte, cela procure toujours la même sorte de plaisir, non ?

G.P. En fait, je considère ces jeux comme des gammes. Je me dis : « Tiens, je vais écrire un texte où les voyelles apparaîtront dans leur ordre alphabétique : a, e, i, o, u, a, e, i, o, u, etc. » C'est une façon de me mettre en forme, de me décrasser. Une contrainte en soi, toute seule, ça n'a jamais donné un texte, ou bien ça donne une devinette. Pour moi, c'est aussi un moyen d'entrer dans l'univers des jeux sur le langage, qui constituent un des axes de mon travail.

J & S. Les mots croisés constituent le même genre d'exercices ?

G.P. Pas tout à fait : les mots croisés représentent effectivement une activité assez automatique au niveau de la construction de la grille. Mais, pour la recherche des définitions, c'est très différent. Cela devient un jeu sémantique... En fait, c'est un peu la même chose que dans un puzzle. La solution, quand vous la trouvez, vous paraît évidente. Mais il vous a fallu, auparavant, distinguer comment une pièce s'emboîte avec une autre, ce qui n'est généralement pas évident du tout ! Il faut arriver à créer un phénomène analogue avec les définitions de mots croisés. Je prends un exemple très simple : soit la définition sui-



photos Jean Marquis

(1) Voir encadré.
(2) Jacques Roubaud, mathématicien et poète, auteur notamment de ∈ un recueil de poèmes construit sur le modèle d'une partie de go.

vante : « Entre le zinc et le ballon ». On va penser instinctivement à un avion ou à une montgolfière, donc à une réponse du genre « dirigeable » ou « zeppelin », etc. Or, il s'agit d'un bistro (pour le « zinc ») et d'un verre (pour le « ballon »), et le mot à trouver est « sous-verre ». Une autre définition qui me paraît grandiose, elle est de Robert Scipion, c'est : « Du vieux avec du neuf ». Il faut découvrir « nonagénaire » ! En revanche, il y a toute une catégorie de jeux qui ne me sont pas du tout familiers, ce sont les jeux logiques, comme le solitaire, par exemple.

J & S. Et les jeux dits « de société », ou les jeux stratégiques classiques ?

G.P. Je me suis beaucoup intéressé au go. Et puis, j'ai abandonné parce qu'intervient ici quelque chose qu'il est très difficile de dominer, c'est le temps que l'on peut consacrer au jeu. Mon professeur de go m'a dit que je pouvais arriver à devenir un joueur médiocre, honorablement médiocre, à condition de jouer au moins deux heures par jour. Cela ne m'était pas possible, mais il avait raison.

J & S. Pourtant, vous aviez été l'un des promoteurs du go en France ?

G.P. En fait, ça s'est passé de la façon suivante. Vers 1965, un professeur de mathématiques, Chevalley, a appris à jouer à mon ami Jacques Roubaud (2). A son tour, Roubaud a appris le jeu à deux personnes : Pierre Lussan et moi. Et tous les trois, nous avons écrit un livre sur le go, sans savoir qu'un autre joueur, Giraud, connaissait le jeu depuis longtemps et avait rédigé un traité qu'il n'arrivait pas à faire publier. Ensuite, nous avons fondé un club, et tous les membres du club sont devenus assez rapidement plus forts que nous...

J & S. Comment expliquez-vous l'échec relatif du go en France ?

L'OUVROIR DE LITTERATURE POTENTIELLE

● *L'Ouvroir de Littérature Potentielle (OuLiPo) a été fondé, en novembre 1960, par François Le Lionnais, Raymond Queneau et une dizaine de leurs amis écrivains et mathématiciens. Leur propos était d'inventer de nouvelles formes poétiques ou romanesques. Leurs premiers travaux furent publiés dans les Dossiers du Collège de Pataphysique, puis réunis en un volume de la collection « idées » (Gallimard). Un nouveau recueil est actuellement en préparation. L'OuLiPo compte aujourd'hui une quinzaine de membres, dont un Américain (Harry Mathews) et un Italien (Italo Calvino), sans oublier notre collaborateur Jacques Bens et, bien sûr, Georges Perec.* ●



georges perec vous fait jouer avec...

G.P. Ce n'est pas un échec, je trouve !

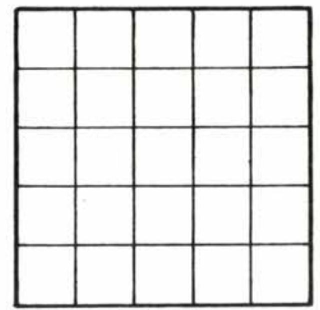
J & S. Tout de même : quand on a commencé à en parler, il y a une dizaine d'années, on avait l'impression que ça allait vraiment se développer très régulièrement. Et puis, aujourd'hui, on en est toujours au même point, avec de petits clubs plutôt confidentiels...

G.P. Peut-être parce que c'est un jeu vraiment difficile. Et un peu aride. En outre, il n'a pas bénéficié, comme les échecs d'une sorte de tradition : en France, des rubriques d'échecs paraissent régulièrement dans les journaux. Mais aussi, dans le jeu d'échecs, on poursuit un but unique : la prise du Roi ; et il n'y a que trois solutions : on gagne, on perd, ou on fait nul. Le go, au contraire, est un jeu continu, et qui fait appel à des dispositions d'esprit très différentes. Tenez : un des principaux écueils à la compréhension du go, c'est de savoir quand la partie est terminée, à quel moment l'un des deux joueurs contrôle plus de territoire que l'autre, et comment se matérialise cet avantage ! Quand on lit, dans des comptes rendus de parties de go, que quelqu'un abandonne au 60ᵉ ou au 90ᵉ coup, parce qu'il sait qu'il perdra finalement de deux points, on se dit que ce n'est pas possible ! Et pourtant, la plupart du temps, les différences, en tout cas entre joueurs de même niveau, ne sont pas plus importantes. Tout de même, depuis cette époque, il y a eu un Français champion d'Europe.

J & S. Vous jouez à d'autres jeux de compétition ?

G.P. Je joue un peu au bridge, mais assez médiocrement. Il y a quelque chose que j'aime bien dans le bridge, c'est ce double système : d'abord les annonces, puis le jeu de la carte, cette sorte d'entente qui se crée à partir d'un code très simple, puisque l'on peut se dire finalement très peu de choses. Les variations qui apparaissent dans les annonces sont très intéressantes. Ensuite, il y a tout de même une part de hasard. Mais enfin, je n'ai jamais très bien joué. Je ne crois pas que je sois très doué pour les

...DES MOTS CROISES SANS NOIR



Horizontalement. *1. Ne parle que quand il est comique. 2. C'est jeter un froid. 3. Ne met pas au courant. 4. Vient donc de naître. 5. A perdu la tête.*

Verticalement. *1. C'est un arc, ou alors c'est une arme très moderne. 2. Mît en balance. 3. C'est un compliment. 4. Fait comme le correcteur d'épreuves. 5. Au milieu du poisson.* **(1)**

jeux de compétition. Au poker, je joue un tout petit peu. Qu'est-ce qu'il y a comme autres jeux ?

J & S. Dans les jeux de lettres, il en est un qui a connu un énorme développement, c'est le Scrabble ! Etes-vous un bon joueur de Scrabble ?

G.P. Pas très, non. C'est curieux, j'ai une telle habitude des anagrammes que j'ai toujours l'impression que je vais être brillant. Et puis, ça ne marche pas...

J & S. Vous n'avez jamais essayé de participer à un tournoi ?

G.P. Non. Non et, en outre, je ne pense pas que j'aurais des chances de gagner, parce que je trouve un peu contraignant de ne pouvoir faire qu'un seul mot quand j'ai sept lettres sous les yeux ! J'ai envie de déborder : un mot, puis le début d'un autre, et d'enjamber. D'organiser des systèmes de séries. Au lieu de cela, je vais tomber sur des gens qui connaissent tous les mots contenant des x et des y, etc., qui les ont repérés depuis longtemps et qui appliquent leur savoir méthodiquement. Je veux dire : ce n'est pas un jeu très créatif, le Scrabble. Il faut se placer sur les étoiles rouges ou sur les cases où les mots comptent triple, etc. Moi, ce qui m'intéresse, quand je fais une partie de Scrabble, c'est de placer un mot de quatre lettres dans un sens, horizontalement par exemple, et quatre mots verticaux côte à côte. Quand on arrive à réussir ce genre de choses, alors là, c'est très joli.

J & S. Au fond, vous préfèreriez jouer au Scrabble en solitaire !

G.P. Oui, mais tant qu'à jouer au Scrabble solitaire, je préfère encore me donner onze lettres et composer quatre cents vers ! Ou faire un palindrome. La partie inspiratrice est alors beaucoup plus forte. Cela me fait penser à un autre jeu, que personne ne connaît encore. J'ai un ami, qui s'appelle François Flahaut. Il vient d'inventer un jeu qu'il commercialisera peut-être et qui est un jeu d'incitation à la créativité. Les joueurs disposent de cartes sur lesquelles sont inscrites des phrases. Il s'agit de disposer deux de ces phrases, en inventant l'histoire qui permet de les relier. C'est assez curieux.

J & S. Cela nous permet de passer habilement au rapport qui existe entre le jeu et la création littéraire...

G.P. Ecrire, pour moi, c'est une certaine façon de réorganiser les mots du dictionnaire. Ou les livres que l'on a déjà lus. Vous voyez que c'est assez banal !

J & S. Pas tant que cela : la plupart des gens écrivent pour changer la face du monde...

G.P. Non, ça, c'est une autre partie du programme ! Au départ, cela met donc en jeu une certaine disponibilité à l'égard d'un ensemble. D'un catalogue, d'un corpus. On dispose d'un certain nombre d'éléments et l'on

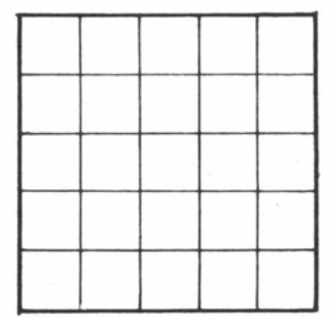
UNE ENIGME LOGIQUE

Quelle est la règle qui a présidé à la construction de la phrase suivante ?

Un derviche tourneur qui cuisinait sans sel habitait notre demeure. 

(1) solutions p. 96

ENCORE DES MOTS CROISES SANS NOIR



Horizontalement. *1. Ce n'est pas s'entêter. 2. Johnny, par exemple. 3. Fis des vers. 4. Soustraient. 5. Autour du poisson.*

Verticalement. *1. C'était l'infiniment petit. 2. Fit comme Balzac. 3. S'élèvent en Auvergne. 4. Peuvent prendre les leurs. 5. C'est un complément.*

(1)

doit, avec eux, construire quelque chose. Le premier travail que cela implique, c'est une redistribution, une réorganisation, donc une disponibilité. Je veux dire que l'on ne peut pas se contenter des formes fixes, des modèles qui sont donnés, d'agencements préétablis. Si vous voulez : « Mourir d'amour me font, belle marquise, vos yeux beaux », c'est le début de la littérature. Le résultat n'est pas très bon, mais c'est la même démarche : quand M. Jourdain comprend que la charge « poétique » de sa phrase change avec l'ordre de ses mots alors que le sens reste le même, il découvre la littérature. Et je crois que la première méthode que l'on peut mettre en œuvre pour aboutir à cette attitude, c'est le jeu. Pour moi, c'est là ce qui relie le fait que j'aime jouer et le fait que j'aime écrire. *La Vie mode d'emploi* est partie de l'idée d'un puzzle. Le puzzle a donné naissance à un homme qui fabriquait des puzzles. Et le livre entier s'est constitué comme une maison dont les pièces s'agenceraient comme celles d'un puzzle. Et tout cela s'est organisé de manière à donner une machine à raconter beaucoup d'histoires.

J & S. Bien. Il s'agit là d'une chose que l'on sait bien aujourd'hui. Mais en a-t-il toujours été de même ? Quelle est la part du jeu dans *Les choses, Le petit vélo, W,* etc. ?

G.P. Dans *Les Choses,* ce n'est pas très évident. Parce que, à l'époque, ce n'était pas très évident pour moi. Néanmoins, *Les Choses,* c'est un livre qui s'est constitué autour de deux lectures : celle de *L'Education sentimentale,* qui apparaît dans tout un jeu de citations, et celle de la presse féminine : *Elle, Madame Express,* etc. Comme je cherchais à exprimer, comme on dit, une situation personnelle en face de la société de consommation, cette lecture s'est développée à travers l'enseignement de Roland Barthes, c'est-à-dire avec une certaine visée critique, comme celle de ses *Mythologies.* Mais du point de vue du jeu, c'était encore tout à fait informel.

J & S. Il y a tout de même du « jeu »... au sens des ajusteurs !

G.P. Ah oui, le décalage : mais c'est très important pour moi, cette notion ! On la retrouve toujours, d'ailleurs : quand on essaie de résoudre un puzzle, ou un problème de tangram, il faut que se produise un certain glissement entre ce que l'on voit et ce que l'on devrait voir. Dans *Le petit vélo,* c'est déjà beaucoup plus net : il y a tout un jeu sur les figures de la rhétorique classique.

J & S. Autre domaine : si l'on rapproche lettres et logique, on obtient la cryptographie. Est-ce que vous vous y intéressez ?

G.P. Oui, ça m'a intéressé, mais là aussi, d'une manière complètement déviée. Par exemple, les codes dont la clé est un chiffre, je ne sais pas du tout les résoudre. Je ne sais pas comment m'y prendre. Mais la plupart des problèmes cryptographiques se résolvent en utilisant les lois de fréquence des lettres. C'est d'ailleurs une des choses qui m'ont donné l'idée d'écrire *La Disparition.* Le *e* étant la lettre la plus fréquente, on la supprime, et l'on obtient un texte qui, si on le codait, serait probablement très difficile à déchiffrer par les méthodes habituelles.

J & S. Ce serait encore plus difficile si vous aviez dispersé quelques *e* par ci, par là ! Qu'en est-il maintenant des jeux de chiffres ?

G.P. Alors, là, je ne suis pas doué du tout... Sauf pour les divisions par neuf ! Je passe mon temps à vérifier que, quand un nombre est divisible par 9, la somme de ses chiffres est un multiple de 9, et chaque fois ça me ravit... De même, tout multiple de 9 est l'anagramme d'un autre multiple de 9... Il y a quelque chose qui me fascine dans les nombres. Il y a une chose que j'aimerais connaître bien, je crois que l'on appelle ça la « numérologie » : ce sont toutes les propriétés des nombres, les nombres premiers, les divisibilités, etc.

ET UNE PETITE DEVINETTE

Trois Russes ont un frère. Ce frère meurt sans laisser de frère. Comment est-ce possible ? **(1)**

J & S. Et les jeux logiques ?

G.P. Je ne suis pas très à l'aise non plus avec les jeux logiques.

J & S. Vous n'aimez pas les merveilleuses histoires de Lewis Carroll ?

G.P. Ah oui : la logique sans peine, les jeux booléens ? Non, vraiment, j'ai beaucoup de peine à les résoudre. L'histoire des Demoiselles de Bagdad, que raconte Jacques Roubaud, j'ai eu un mal fou à la comprendre... Même quand on me donne la solution, je n'arrive pas à voir le cheminement. Ce n'est pas du tout mon domaine... Je suis vraiment très limité à l'univers des lettres et des mots. Il est vrai que c'est un univers qui n'a pas fini de nous émerveiller, lui non plus...

Propos recueillis par **Jacques BENS** et **Alain LEDOUX** ●

les grands classiques

testez votre force

aux échecs
au Scrabble
au bridge
au go
aux dames
au tarot

échecs

Les échecs, c'est simple,
il suffit de
mater le Roi adverse.
Comme ça !

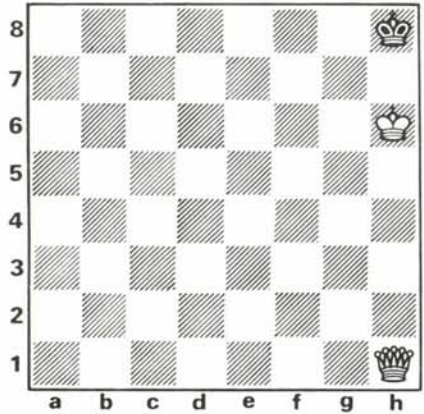


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en 1 coup !*

Facile, n'est-ce pas ? Gagner avec une Dame de plus pose rarement un problème délicat. Mais attention, le camp en infériorité matérielle peut parfois trouver son salut dans le pat qui lui assure la nullité. Comme dans la position suivante :

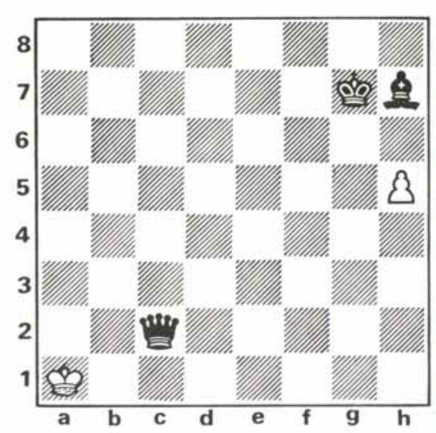


Diagramme 2 : *les blancs jouent et font nulle.*

Les 2 positions étaient tirées de fin de partie. Voici à présent quelques combinaisons où, dès le début, l'un des camps trouve le chemin de la victoire.



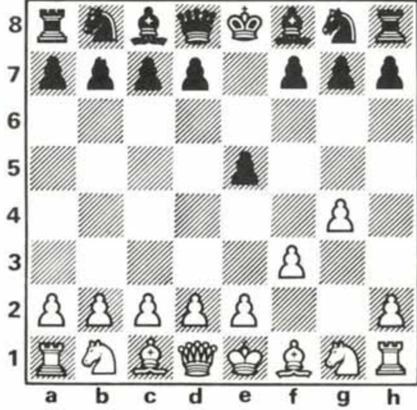


Diagramme 3 : *la plus courte partie possible.*
Les noirs, jouent et font mat en 1 coup (au 2ème coup de la partie).

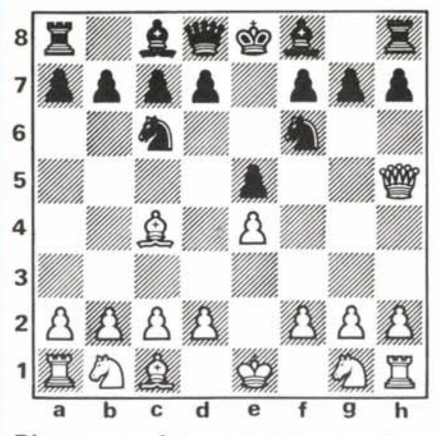


Diagramme 4 : *le mat du berger, l'angoisse du débutant. Les blancs jouent et font mat en 1 coup.*

par Nicolas Giffard

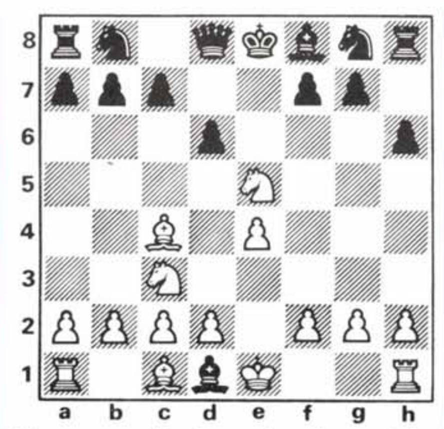


Diagramme 5 : *les noirs viennent de prendre la Dame blanche avec leur Fou. Mais les blancs jouent et font mat en 2 coups : le célèbre mat de Legal.*

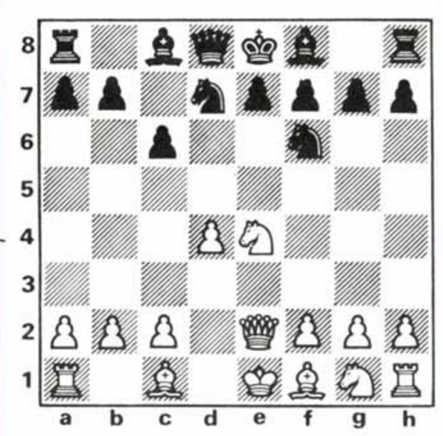


Diagramme 6 : *encore plus facile ! Les blancs jouent et font mat en 1 coup.*

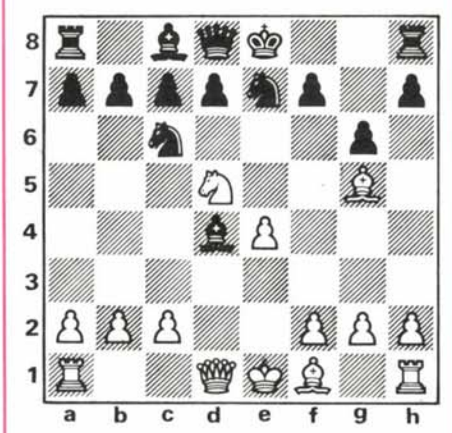


Diagramme 7 : *déjà plus difficile. Les blancs jouent et gagnent.*

Voici 2 petites combinaisons plus surprenantes.
Attention : la solution n'est pas évidente.

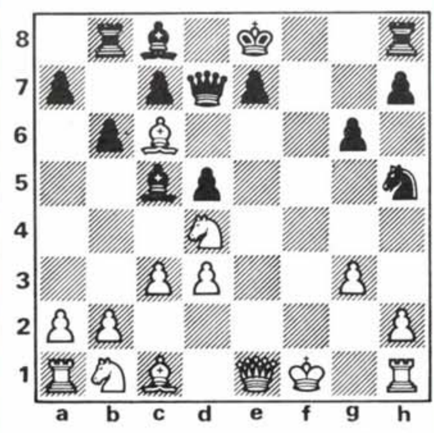


Diagramme 8 : *la Dame noire, clouée, semble perdue. Pourtant, les noirs jouent et gagnent.*

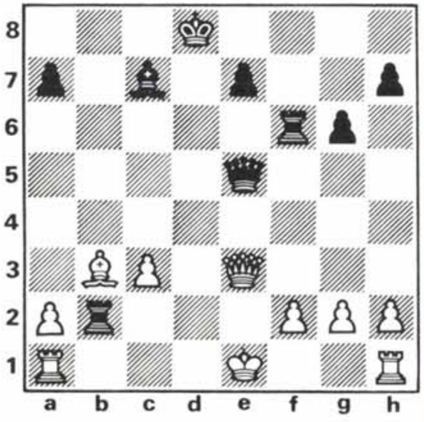


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent du matériel.*

Ne tirez pas de conclusion hâtive des exemples précédents. Ici, les noirs ont eu tort de roquer.
Prouvez-le !

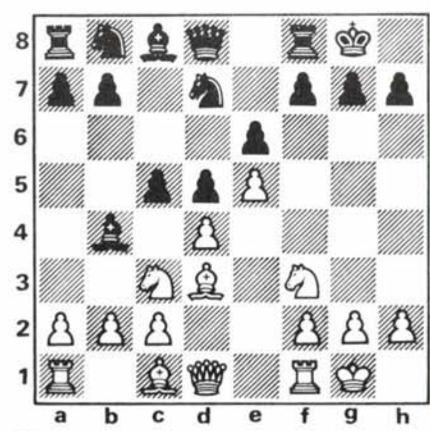


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Si, dans le début et le milieu de partie, le Roi doit chercher l'abri le plus sûr, il est amené en fin de partie à jouer un rôle actif. Il devient lui-même une pièce d'attaque. En voici quelques exemples.

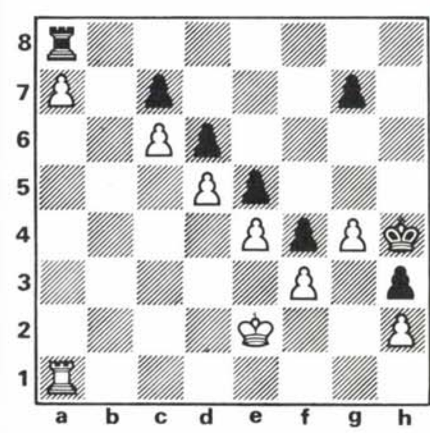


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions p. 96

échecs

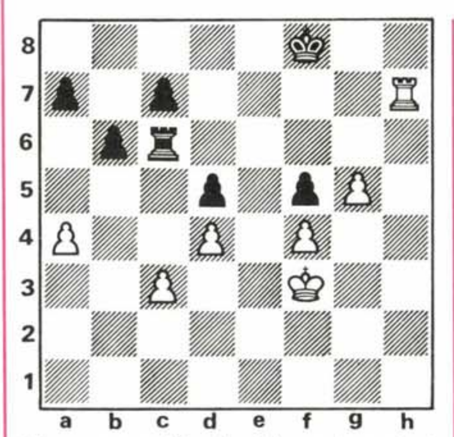


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent. L'activité de leur Roi vaut bien quelques sacrifices...*

Voici même des positions où le Roi s'en va prendre des pièces adverses.

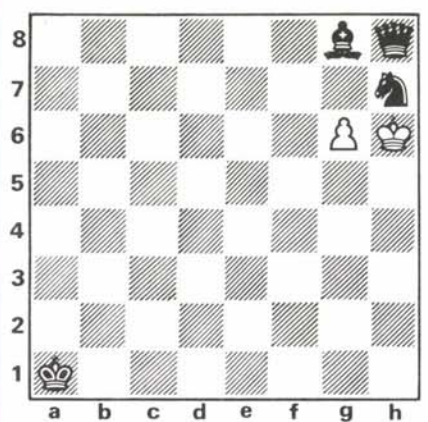


Diagramme 13 : *avec 1 pion contre 3 pièces, dont une Dame, les blancs jouent et font nulle.*

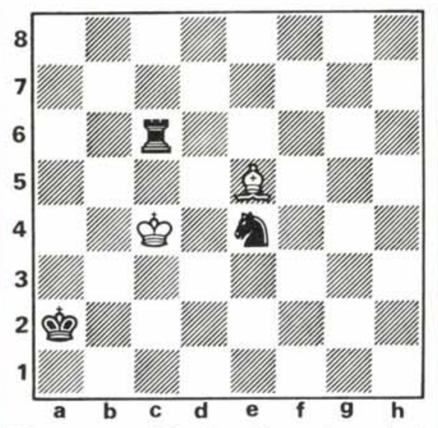


Diagramme 14 : *les blancs jouent et font nulle. Evident !*

Attention, pour le Roi, la ligne droite n'est pas un chemin plus court qu'un autre. En voici 2 splendides illustrations... assez difficiles.

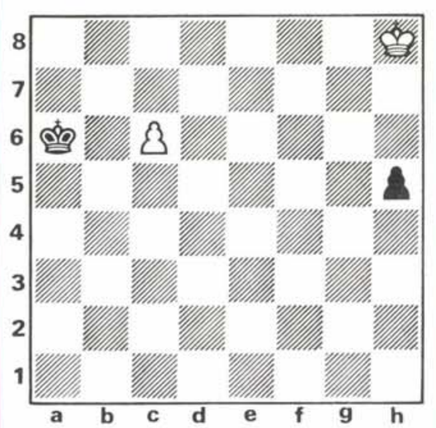


Diagramme 15 : *les blancs jouent et font nulle. Mais comment font-ils donc pour rattraper le pion noir qui va à Dame ?*

solutions p. 97

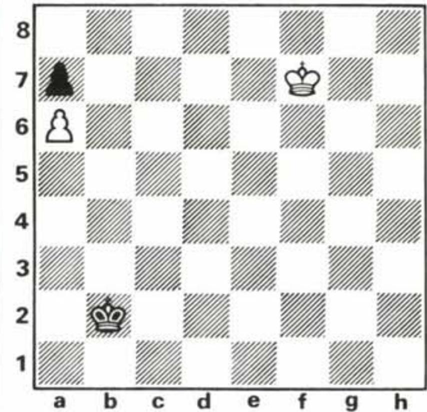


Diagramme 16 : *ici, les blancs jouent et gagnent.*

Vous avez trouvé ? Voici encore 2 exemples qui vous permettront de tester votre aptitude à conduire votre Roi à la victoire.

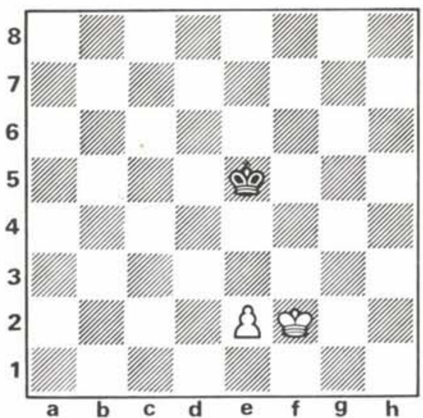


Diagramme 17 : *les blancs jouent et gagnent. Manœuvre classique.*

par Nicolas Giffard

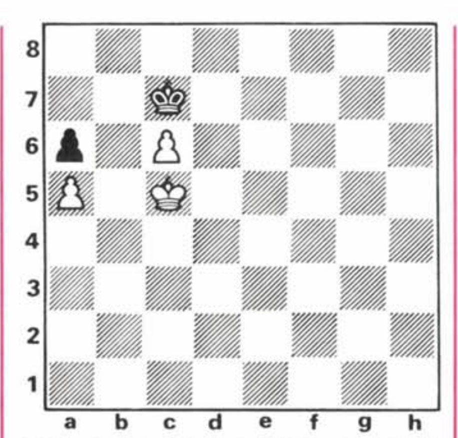


Diagramme 18 : *les blancs jouent et gagnent. Pensez à « ... et si c'était aux noirs de jouer ? ».*

La partie qui suit montre un Roi au comportement héroïque. Il résiste d'abord aux assauts des pièces noires, monte bravement à l'attaque et assène le coup fatal au Roi adverse.
Blancs : STEEL. Noirs : Amateur.
Jouée à Calcutta en 1884. Partie Viennoise
1. e4, e5 ; 2. Cç3, Cç6 ; 3. f4, e×f4 ; 4. d4, Dh4+ ; 5. Re2,

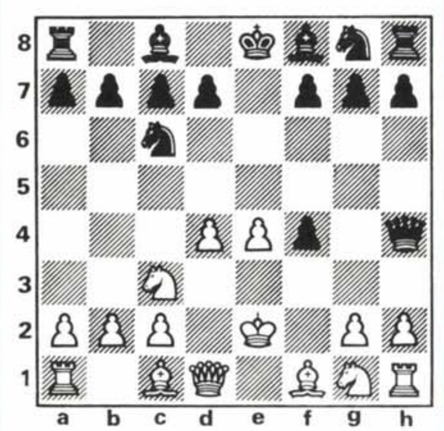


Diagramme 19 : *les noirs jouent. Comment poursuivre l'attaque ?*

5... d5 ; 6. e×d5, Fg4+ ; 7. Cf3, 0-0-0 ; 8. d×ç6, Fc5 ; 9. ç×b+, Rb8 ; 10. Cb5, Cf6 ; 11. ç3, The8+ ; 12. Rd3, Ff5+ ; 13. Rç4, Fe6+ ; 14. R×ç5, a5,

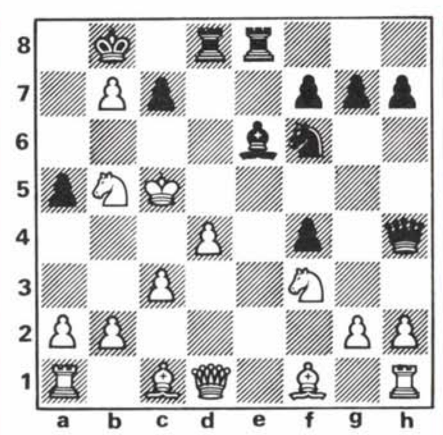


Diagramme 20 : *les blancs jouent. Leur Roi est menacé de mat. Comment lui donner de l'air tout en restant agressif ?*

15. C×ç7 ! (Et non 15. C×h4, Ce4+ ; 16. Rç6, Fd5 mat), 15... Dh5+ ; 16. Ce5, Cd7+ (16... D×d1 ? 17. Cç6+ !) ; 17. Rb5, D×d1 ; 18. F×f4 !, D×a1 ; 19. Ra6, C×ç5 ; 20. C×e8, f6 ; 21. d×e5, f5 ; 22. Fe3, T×e8 ; 23. Fb5 !, D×h1 ; 24. Fa7+, Rç7, 25. Fç5, Td8 ;

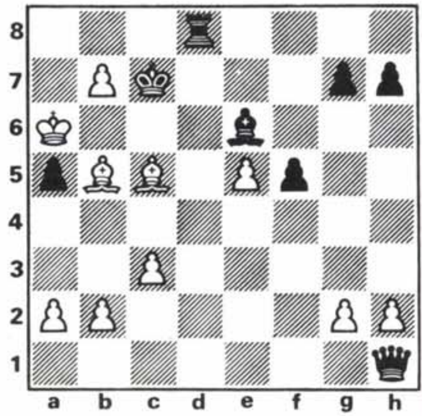


Diagramme 21 : *les blancs jouent et gagnent !*

26. Ra7 ! et les Noirs abandonnent, ne pouvant parer les menaces. 27. Fd6+ et 27. Fb6+. Splendide, non ?

Examinez également cette fin de partie entre deux champions connus, Geller avec les blancs, Tal avec les noirs.

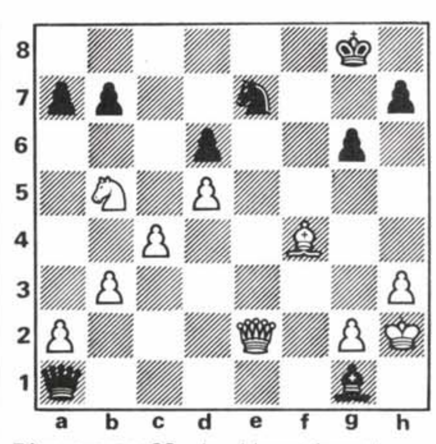


Diagramme 22 : *les blancs jouent.*

32. Rg3, Cf5+ ; 33. Rf3, Ch4+ ; 34. Rg4, Cf5 ; 35. De8+, Rg7 ; 36. Dd7+, Rh8 ; 37. C×d6, Dd1+ ; 38. Rg5, Dh5+ ; 39. Rf6, Fd4+ ; 40. Re6, Cg7+ ; 41. Rf7, g5+ ; 42. Rf8 et Tal doit abandonner car son Roi, étouffé par le Roi blanc, va subir un échec mortel du cavalier blanc.

L'art des grands-maîtres a dû vous donner des idées.
Vous devriez à présent trouver ce petit problème.

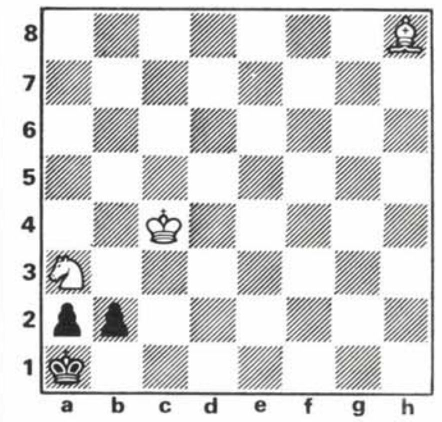
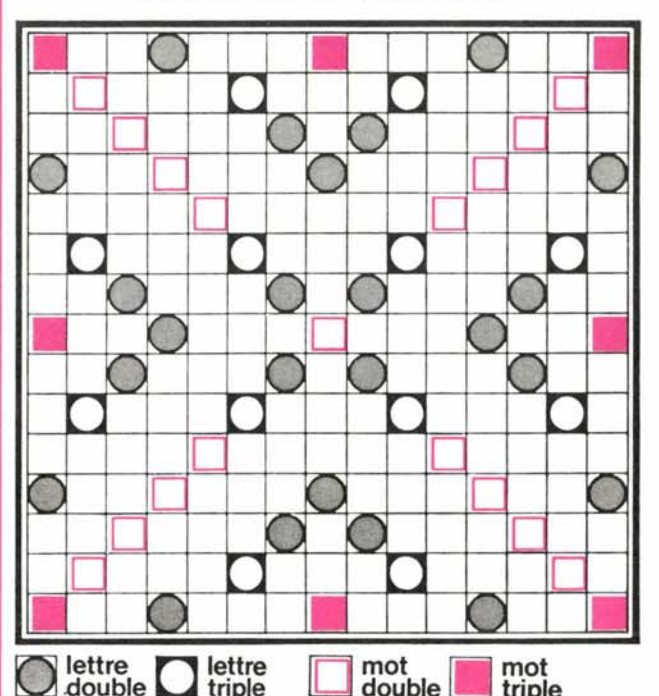


Diagramme 23 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*



Scrabble

CE QU'IL VOUS FAUT SAVOIR AVANT DE COMMENCER



♦ = joker

— posez sept lettres au maximum pour composer, ou compléter, un mot pris dans une seule direction, horizontale ou verticale ;
— si ces lettres rencontrent un ou plusieurs autres mots déjà placés dans la direction perpendiculaire, elles doivent obligatoirement les compléter pour former de nouveaux mots ;
— après la pose de la dernière lettre, totalisez les points de tous les mots que vous avez ainsi formés ou complétés ;
— le joker peut remplacer n'importe qu'elle lettre, mais il ne marque aucun point ;
— si vous posez une lettre sur une case marquée d'un rond ou d'un carré, modifiez votre total selon le code ci-dessus.

COTATION DES LETTRES

0 point : Joker

1 point : A E I L N O R S T U

2 points : D G M

3 points : B C P

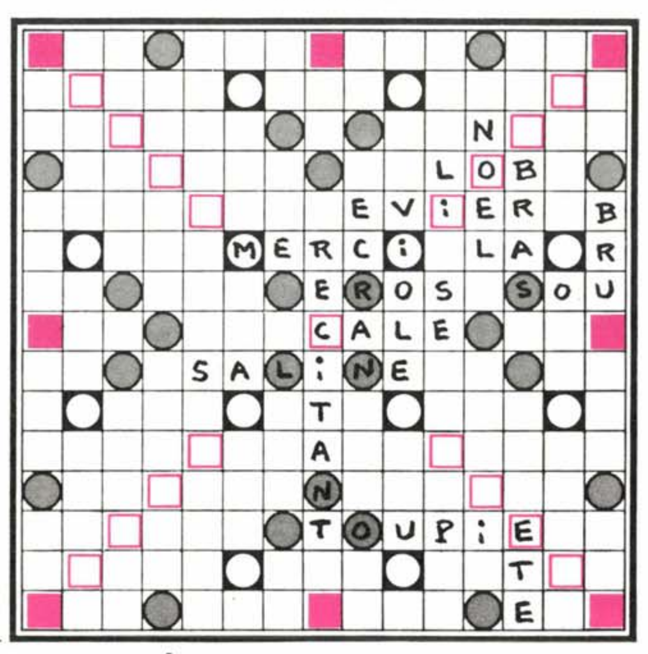
4 points : F H V

8 points : J Q

10 points : K W X Y Z

DEUX PROBLEMES « CLASSIQUES »

1

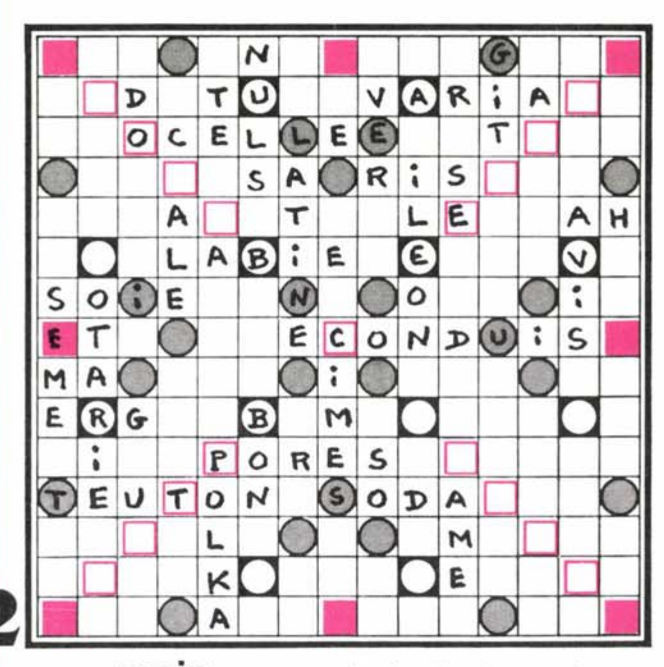


main

E	I	M	M	N	T	♦

Quel est le plus grand score réalisable avec la grille et la main suivantes ?

2



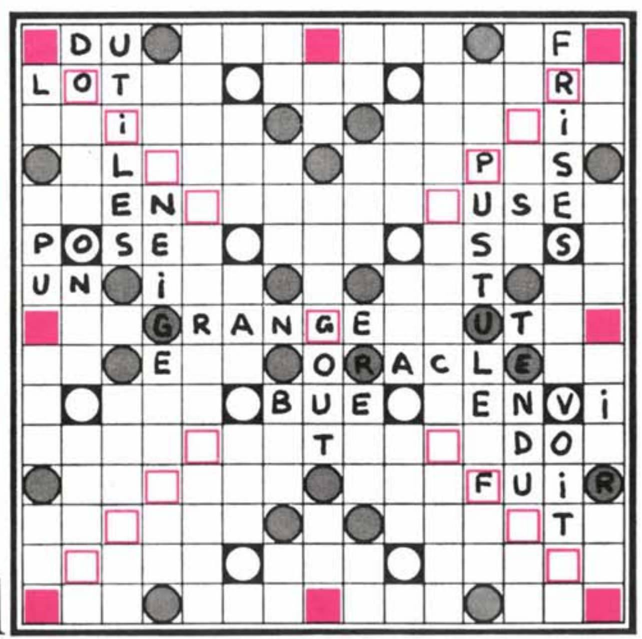
main

E	E	U	U	H	R	♦

Quel est le plus grand score réalisable avec la grille et la main suivantes ?

par Jean-Jacques Bloch

ET SIX PROBLEMES DE « SCRABBLE A NEUF »

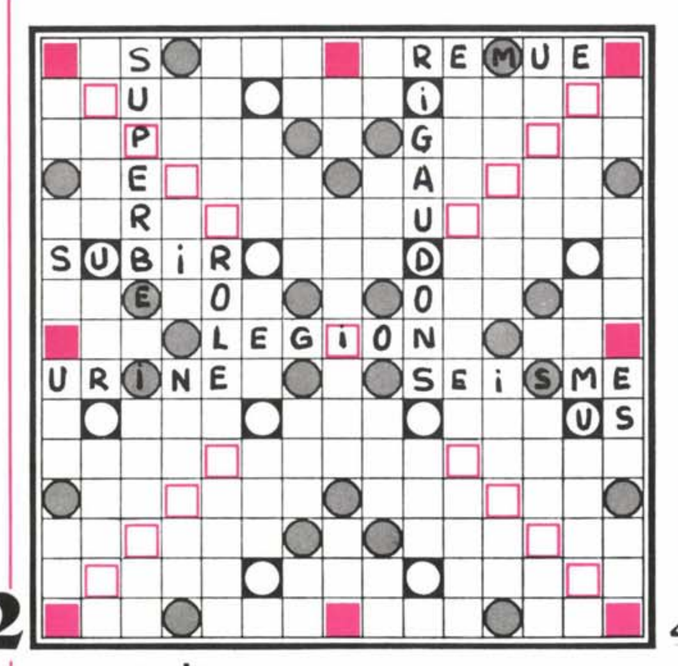


1

main

E	E	O	C	L	S	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?

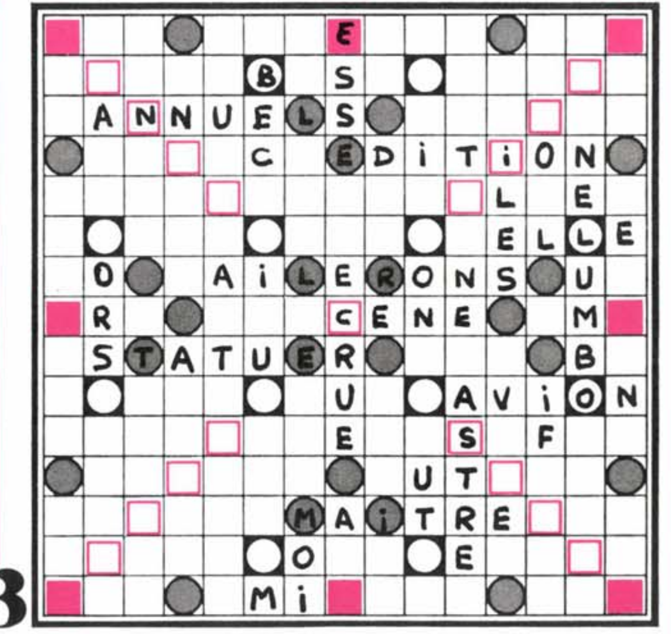


2

main

A	E	i	N	R	T	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?

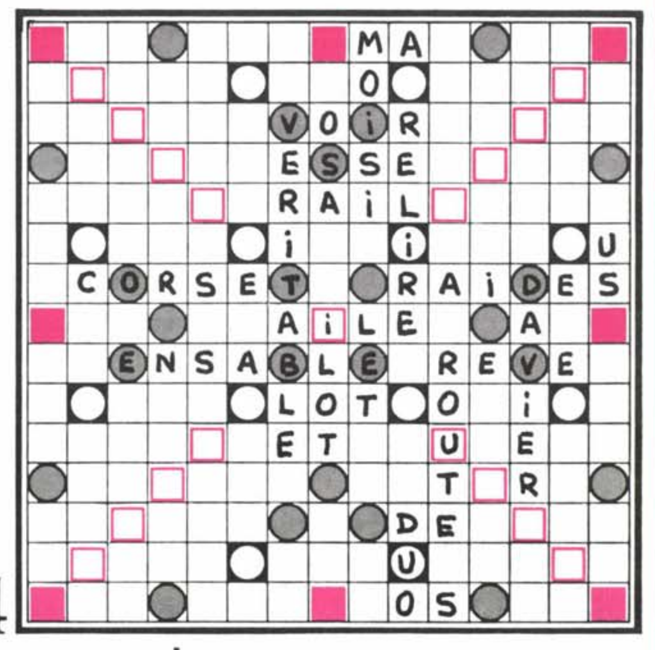


3

main

i	i	U	R	S	T	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?



4

main

E	E	U	F	L	N	◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?

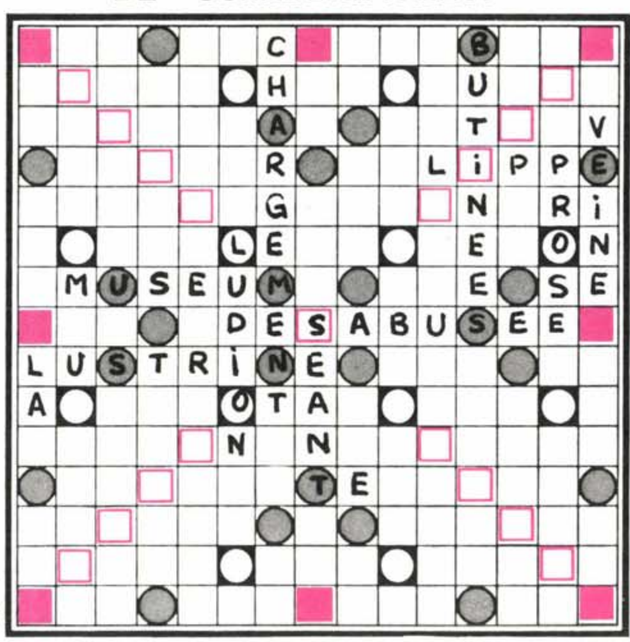
solutions p. 97

Scrabble

par J.-J. Bloch

PROBLEMES DE « SCRABBLE A NEUF »

5

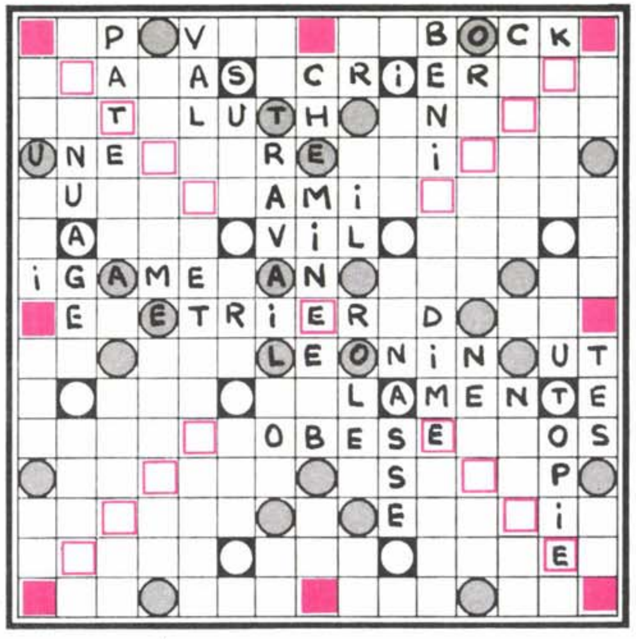


main

E I Y M S T ◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?

6



main

A E L R S T ◆

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ?

solutions p. 97

bridge

testez votre force

LES ENCHÈRES...

Deux problèmes très faciles...

1 - Sud donneur personne vulnérable

S	O	N	E
—	—	1SA	—
?			

Que doit dire Sud avec : ♠ A 2
♥ R V 4 3
♦ D 4 3 2
♣ 8 6 4

2 - Ouest donneur tous vulnérables

O	N	E	S
—	1SA	—	?

Que doit dire Sud avec : ♠ A V 6 4 3 2
♥ 8
♦ D 9 6 4
♣ R 8

Et d'autres plus difficiles

3 - Nord donneur NS vulnérable

N	E	S	O
1 ♦	—	1 ♥	—
1 ♠	—	?	

Que doit dire Sud avec : ♠ R 3 2
♥ A V 8 6 3
♦ A 8
♣ D 8 2

4 - Ouest donneur, E-O vulnérable

O	N	E	S
1 ♥	contre	2 ♥	?

Que doit dire Sud avec : ♠ R 8 6
♥ 8 4
♦ A V 7 5
♣ R 6 5 4

...ET LE JEU DE LA CARTE

Des problèmes très faciles...

1 -

S	O	N	E
1 SA	—	3 SA	—

entame dame de ♦

Comment doit jouer Sud ?

♠ A D V
♥ A 3 2
♦ 8 6 5 4
♣ 7 6 3

♠ 8 4 2
♥ R 8 7
♦ A R 7
♣ A R 4 2

2 - S O N E
2 SA — 3 SA —
entame roi de ♠

♠ 4 3
♥ 8 4 2
♦ 6 5 4
♣ R D 10 3

♠ A 8 7
♥ A R 3
♦ A R D
♣ V 9 6 5

Plus délicats

3 - S O N E
1 SA — 2 ♣ —
2 ♥ — 3 SA —
entame valet de ♠

♠ R D 3 2
♥ 4 3
♦ A 7 6 5 3
♣ 8 4 2

♠ A 8 7
♥ A V 10 5
♦ 8 4 2
♣ A R 5

4 - S O N E
1 SA — 3 SA —
entame dame de ♥

♠ 5 4 2
♥ 8 4
♦ A R D 4 3 2
♣ 8 7

♠ A V 6
♥ A R 6 5
♦ 6 5
♣ A V 4 3

...Et vraiment difficiles

5 - S O N E
1 SA — 2 ♣ —
2 ♠ — 2SA —
3 SA — — —
entame dame de ♣

♠ D 6 3
♥ A V 10 4
♦ V 6 5 2
♣ 7 5

♠ R V 10 5
♥ D 9 3
♦ A 10 7
♣ A R 4

6 - S O N E
1 SA — 3 SA —
entame roi de ♠ (si Sud ne prend pas, Ouest rejoue ♣)

♠ 7 5 3
♥ A 10 8 4
♦ V 10 9
♣ A 5 3

♠ A V 6
♥ R 9
♦ A D 5 4 2
♣ D V 6

Pour les très bons joueurs

7 - S O N E
1 ♥ 1 ♠ 2 ♣ —
3 ♣ — 4 ♥ —
entame dame de ♦

♠ 7 6 3
♥ R V 10 4
♦ A R
♣ R 10 9 8

♠ R 5 4
♥ A D 9 7 3
♦ 8 5
♣ A V 3

8 - S O N E
1 ♥ — 4 ♥ —
entame as de ♠ puis roi de ♠, puis ♣

♠ 10 3
♥ D V 10 6 4 2
♦ 6 4 3 2
♣ A

♠ D V
♥ A R 8 5 3
♦ A R V 7
♣ 10 6

9 - S O N E
2 ♠ — 3 ♥ —
4 ♠ — — —
entame roi de ♦
Est possède au moins un atout

♠ 7 5 3
♥ R D 9 4 2
♦ A V
♣ 5 4 3

♠ A R V 9 6 4 2
♥ 8
♦ 7 3
♣ A R 8

10 - S O N E
1 ♣ — 1 ♦ —
1 ♥ — 3 ♦ —
3 SA
entame dame de ♥

♠ A 6 2
♥ 8 4
♦ A D 10 9 8 5
♣ 6 3

♠ V 10 5 3
♥ A R 5 2
♦ R
♣ A V 9 2

Pour terminer : 2 problèmes de flanc... très difficiles

11 - N E S O
1 ♣ — 1 ♦ 1 ♥
2 ♣ — 3 SA

♠ A V 3
♥ 5 4
♦ A 3
♣ D V 10 6 4 2

♠ R 10 8
♥ D V 10 9 3 2
♦ 8 5
♣ A 8

Ouest entame la dame de ♥, pour le 4, le 7 et le 6.
Comment doit-il continuer ?

12 - S O N E
1 ♠ — 2 ♥ —
2 ♠ — 3 ♣ —
4 ♣ — 4 ♠ —
— —

♠ D V
♥ A R V 8 4
♦ 6 4
♣ R D V 2

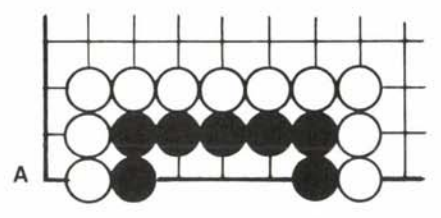
♠ 7 4 2
♥ 10 7 5 3
♦ A D 7 5 3
♣ 8

Ouest entame 8 de ♣ pour l'as d'Est qui rejoue le valet de ♦ pour le roi de Sud.
Que doit faire Ouest ?

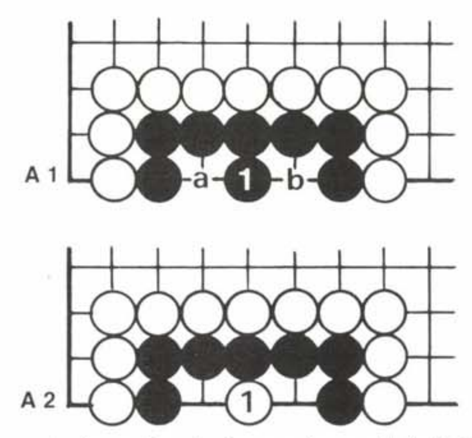
solutions p. 97



Les problèmes de go, pour la plupart, sont issus de parties réelles, ou de situations que l'on rencontre fréquemment. Ces exercices favorisent donc immédiatement la progression du joueur. On distingue deux catégories de problèmes. Les premiers sont les problèmes locaux où il s'agit de trouver le coup tactique, unique, qui permet la vie ou la mort d'un groupe (tsume go) ou plus généralement un spectaculaire coup gagnant (tesuji). Les seconds sont dits « globaux » puisqu'ils consistent à trouver le coup stratégiquement le meilleur, que ce soit dans le début (juseki), le milieu (chuban) ou la fin de partie (yose).
Les exercices suivants sont à peu près classés par ordre croissant de difficulté en commençant par les problèmes de tsume go dont le premier devrait être accessible à un joueur (astucieux) connaissant tout juste les règles.
D'ailleurs le diagramme de référence A et les variantes



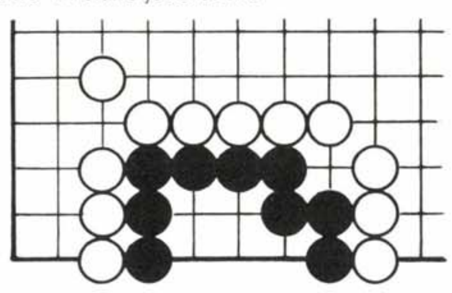
A1 et A2 rappellent la condition nécessaire à la vie d'un



groupe : la formation de 2 yeux (en a et b) c'est-à-dire de 2 points non contigus situés à l'intérieur d'un groupe. Dans la variante 2, le blanc a joué au point vital, empêchant la formation des 2 yeux ; tôt ou tard, il pourra supprimer les dernières libertés du groupe noir, qui est un groupe mort.

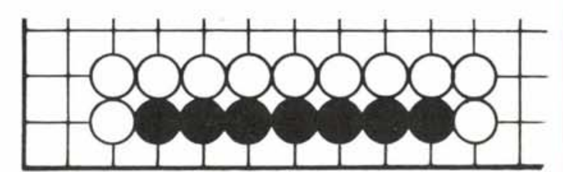
TSUME GO

Diagramme 1 : *blanc joue et tue*



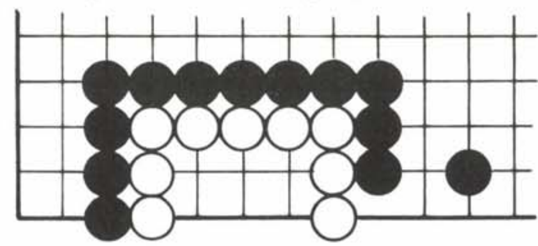
La forme noire est une forme en 5 (il y a 5 points de « territoire » noir) ; mais le blanc a la possibilité de jouer en un point qui interdira la formation des 2 yeux ; le problème devient ainsi : quel est le point vital de la forme en 5 ?

Diagramme 2 : *blanc joue et tue*



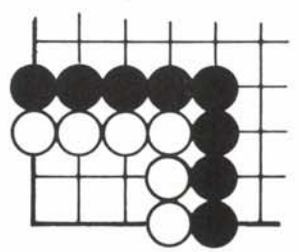
Le noir a un groupe de 7 pierres sur la 2eme ligne ; le blanc, en diminuant l'espace vital noir, réduit le groupe en une forme « morte » ; il ne faut pas confondre œil et faux œil.

Diagramme 3 : *quel est le statut du groupe blanc ?*



Le groupe blanc est entouré ; il a une forme « en 6 ». Noir peut-il tuer ce groupe ? S'il ne peut pas, le blanc n'est pas obligé de rajouter un coup, il est « déjà vivant ». Sinon, où doit-il jouer ?

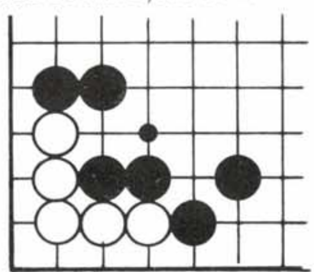
Diagramme 4 : *noir joue et tue*



Ici encore on a une forme en 6, mais dans le coin ; du coup, un point vital apparaît.

par Pierre Aroutcheff

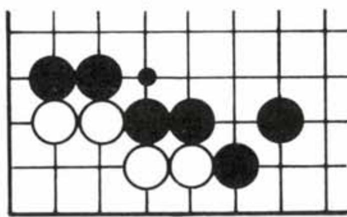
Diagramme 5 : *blanc joue et vit*



La solution (si vous n'avez pas encore trouvé) découle du principe, énoncé sous forme de proverbe, qui dit que dans une forme symétrique il faut jouer au centre.

Les problèmes suivants sont un peu plus difficiles.

Diagramme 6 : *blanc joue et vit*



Attention, blanc doit vivre sans ko.

Diagramme 7 : *noir joue et vit*

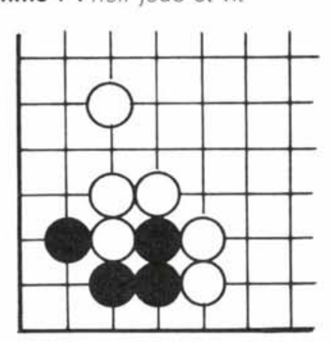
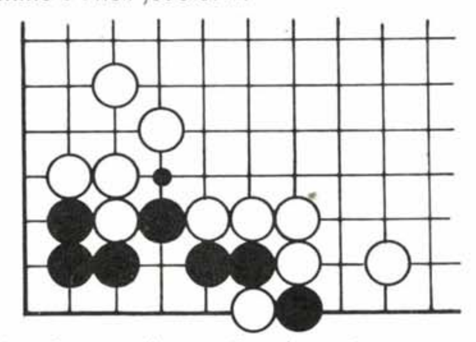


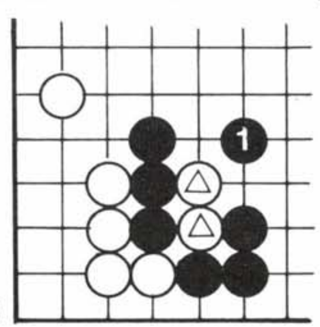
Diagramme 8 : *noir joue et vit*



Toutes les pierres noires ont leur importance.

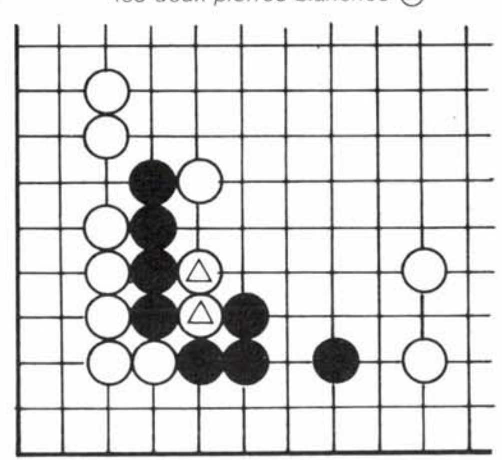
TESUJI

Diagramme de référence B : la « prise » 1 est la seule



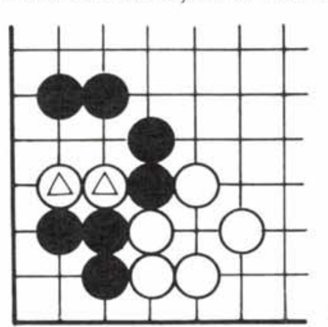
possible quand le « shicho » (escalier) ne marche pas ; de plus, c'est souvent la plus « propre » : c'est un « geta » (sabot) !

Diagramme 9 : *noir joue et capture les deux pierres blanches* △

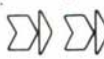


Le geta intervient au deuxième coup noir.

Diagramme 10 : *blanc joue et sauve ses deux pierres* △



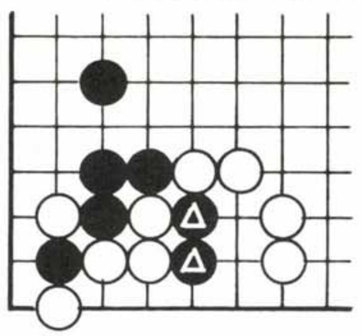
Problème de connection où les pierres marquées de triangles, apparemment isolées, se sauvent grâce à des astuces, ou tesuji. Le problème suivant est du même type.



solutions p. 98



Diagramme 11 : *noir joue et sauve ses deux pierres* ⓐ



QUEL EST LE MEILLEUR COUP ?

Diagramme 12 : *Au noir de jouer*

A
B
C
D
E

Choisir entre les coups A,B,C,D et E.

solutions p. 99

par Pierre Aroutcheff

POUR APPRENDRE A JOUER AU GO

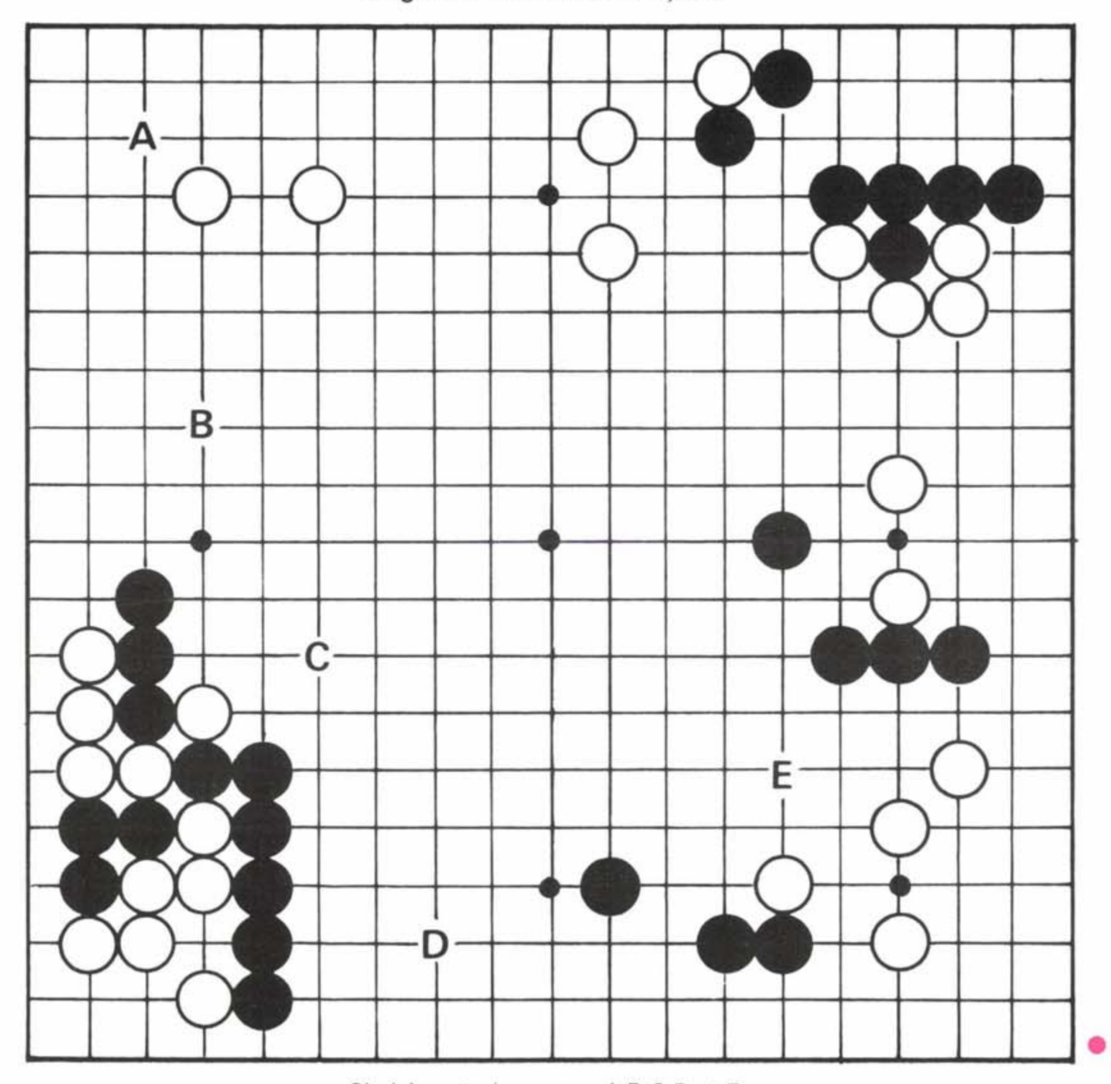
Il existe en français, deux excellents ouvrages d'initiation qui vous permettront d'assimiler les principes de base du jeu :

— le Guide Marabout du go par Kaoru Iwamoto (Marabout)

— L'A B C du go par Lim You Jong et Hervé Dicky (Chiron, éd.)

Mais, au go comme pour tout autre jeu, vous ne progresserez vraiment qu'en rejoignant un club. Pour tout renseignement, écrivez à la Fédération Française de Go BP 95, 75262 PARIS CEDEX 6

Diagramme 13 : *Au noir de jouer*



Choisir entre les coups A,B,C,D et E.

solution p. 99

dames

PARLONS LE MEME LANGAGE

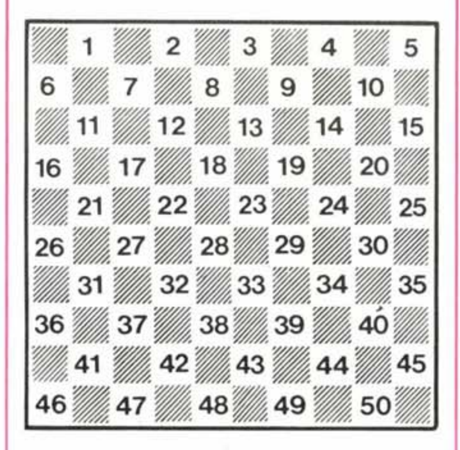


Diagramme n° 1 : le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires.

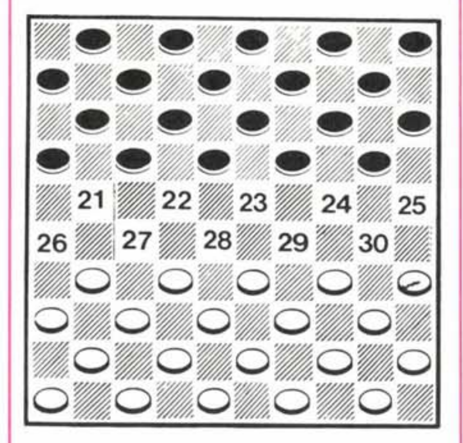
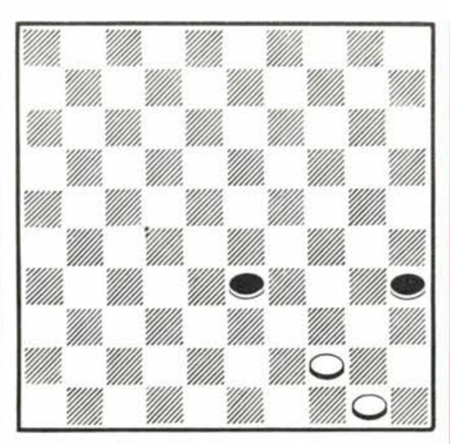


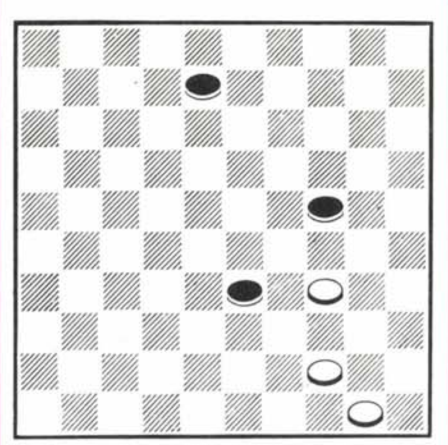
Diagramme n° 2 : au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50. Il faut veiller à ce que le conducteur des Blancs ait toujours la case 46 à sa gauche, la case 5 devant se trouver sur la gauche du conducteur des Noirs : la grande diagonale est toujours orientée sud-ouest (case 46) — nord-est (case 5).

QUATRE EXERCICES TRES SIMPLES...



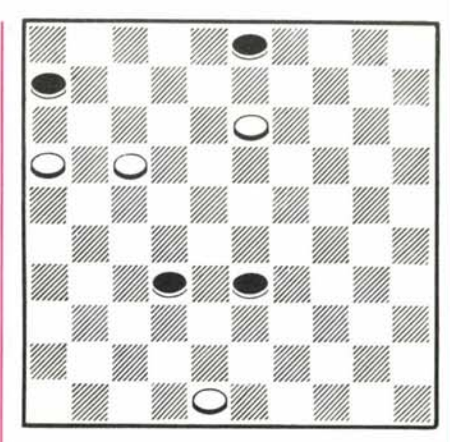
B + en deux temps

Diagramme n° 3 : B + en deux temps signifie que les Blancs jouent et gagnent en deux temps, le terme temps étant synonyme de déplacement. Le fait de porter un pion d'une case à une autre case constitue un temps. Le fait d'effectuer une prise (de prendre un pion ennemi), une rafle (prise de plusieurs pions ennemis) constitue également un temps. Cette définition s'applique bien sûr à la dame.



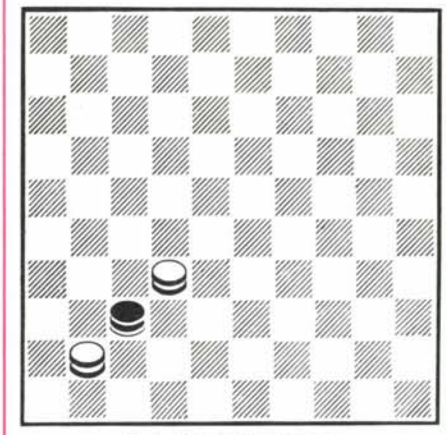
B + en quatre temps

Diagramme n° 4 : les Blancs jouent et gagnent en quatre temps.



B + en deux temps

Diagramme n° 5 : les Blancs jouent et gagnent en sacrifiant, en une seule fois, au même temps, deux pions, avant de rafler, par une prise en arrière (un pion ne peut reculer qu'à l'occasion d'une prise), trois pions adverses.



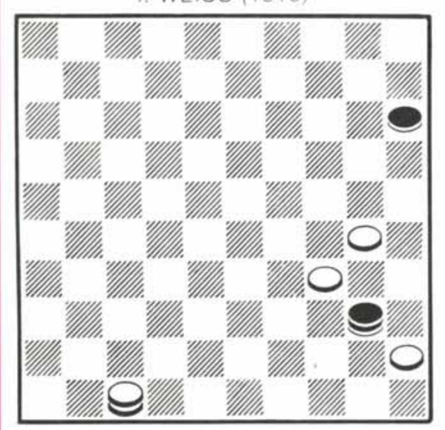
B + en deux temps

Diagramme n° 6 : attention, dans cet exemple, une dame noire se trouve entre deux dames blanches. On dit que la dame noire est en lunette (expression imagée). Une lunette qui pourrait aussi être fatale aux Blancs.

par Jean Chaze

SIX EXERCICES MOINS FACILES...

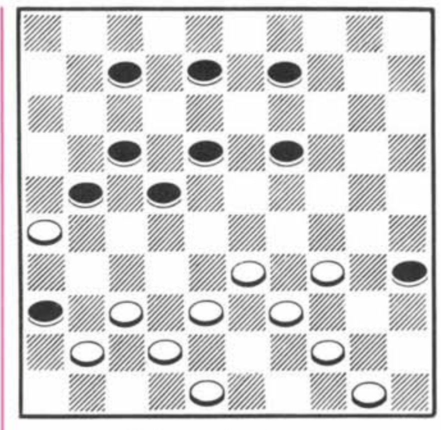
I. WEISS (1910)



B + en trois temps

Diagramme n° 7 : un petit tour de force de I. Weiss, champion du monde de 1894 à 1911 : un final avec gain par opposition, obtenu seulement en trois temps, mais par une double subtilité que parfois même des initiés ne décèlent pas immédiatement.

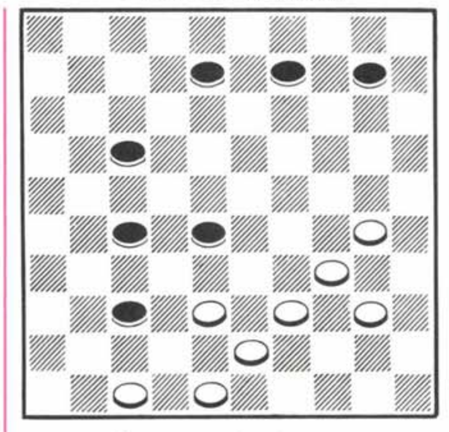
REBARDEAU (1930)



B + en cinq temps

Diagramme n° 9 : application du thème du « coup de butoir », toujours spectaculaire et souvent déroutant.

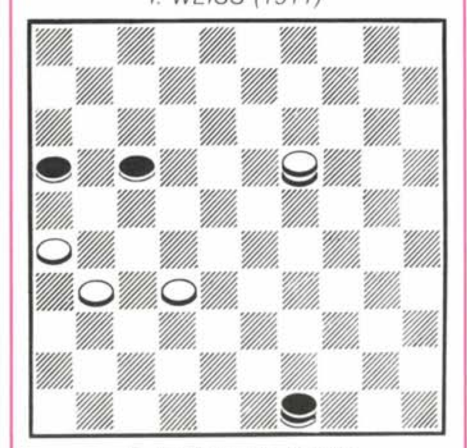
L. COUTELAN (1934)



B + en quatre temps

Diagramme n° 11 : application du thème du « coup suisse » qui illustre deux règles :
— on doit toujours prendre du côté du plus grand nombre (prise majoritaire) ;
— dans une rafle, il ne faut pas enlever les pièces au fur et à mesure des prises, mais seulement une fois la rafle (le parcours dévastateur d'un pion ou d'une dame) terminée.

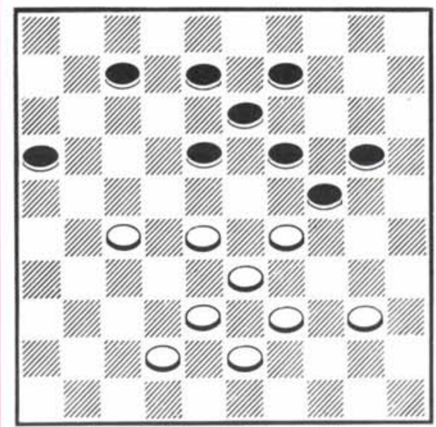
I. WEISS (1911)



B + en quatre temps

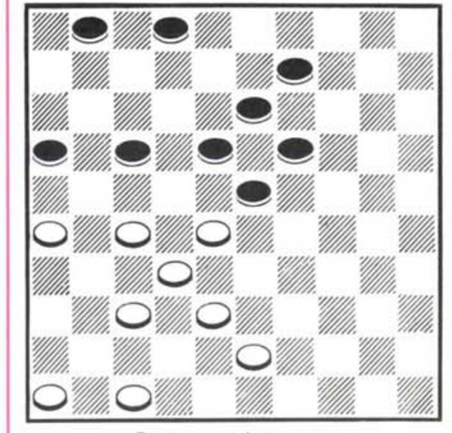
Diagramme n° 8 : du même auteur, une petite fin de partie d'anthologie. Attention, même de forts joueurs risquent de « sécher » pendant un moment.

Docteur FAYET (1928)



B + en quatre temps

Diagramme n° 10 : les blancs gagnent par un « gambit » que le Dr Fayet plaça, dans un défi, au Dr Molimard (ancien champion du monde).



B + en trois temps

Diagramme n° 12 : application, très schématique, du thème du « coup de la bombe » à partir duquel, comme pour tous les thèmes, une multitude de pièges, de combinaisons, de problèmes sont envisageables.

solutions p. 99

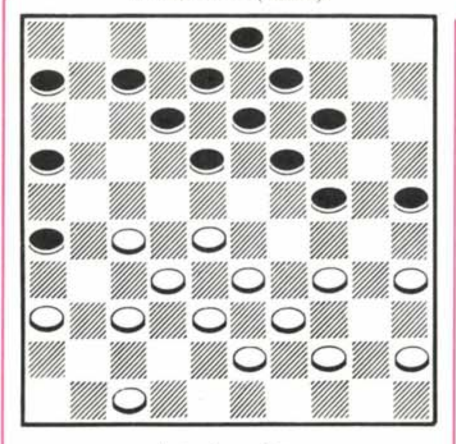
dames

par Jean Chaze



... ET TROIS EXERCICES DIFFICILES

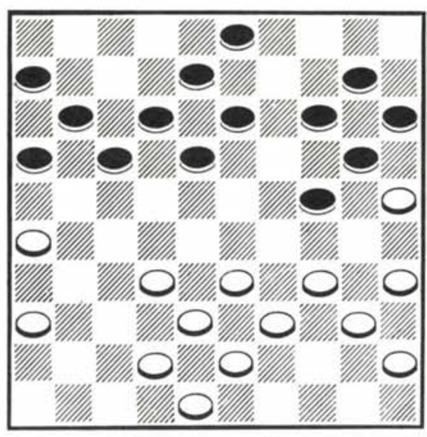
R. SOULIÉ (1956)



B + 1 ou B +
(Forcing)

Diagramme n° 13 : les Blancs jouent et forcent le gain du pion ou de la partie par 34-29 !!, phase stratégique du forcing.

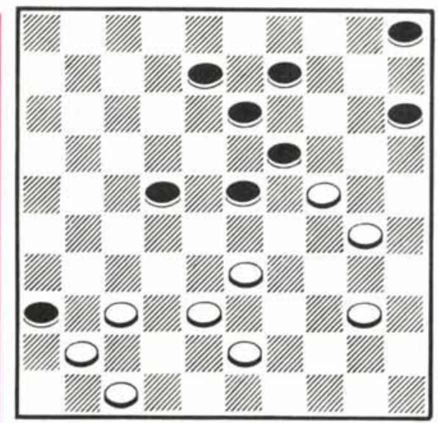
B. DEVAUCHELLE (1955)



B + sur un piège
(neuf temps)

Diagramme n° 14 : les Blancs tendent un piège d'anéantissement par 32-28!!, phase stratégique du piège.

E. REPETTO
4è Prix K.V.D. 1978



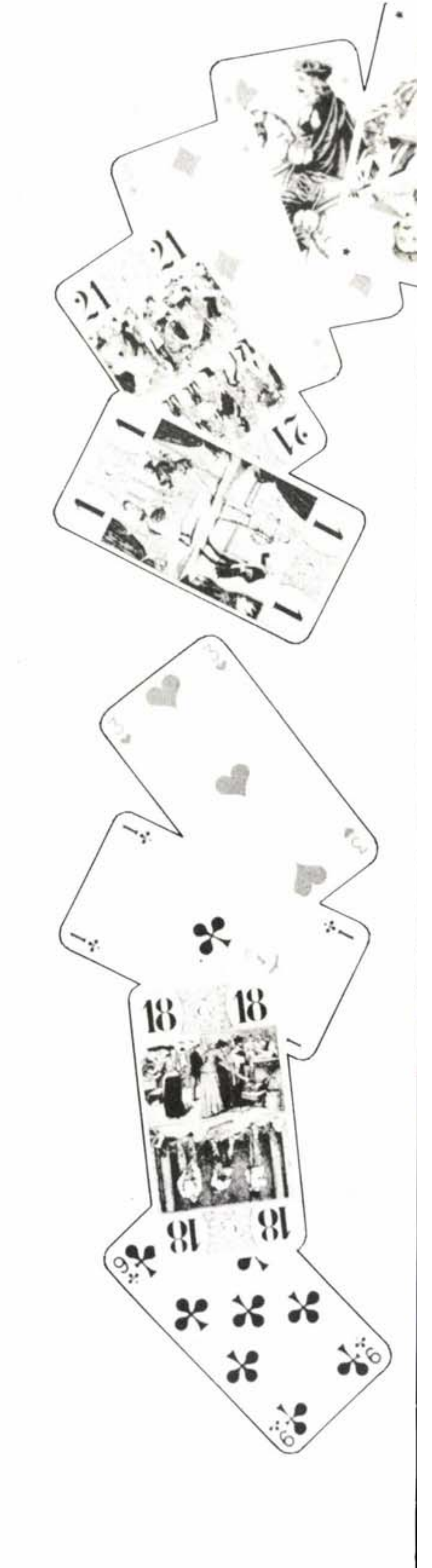
B + 1 ou B +
(Forcing)

Diagramme n° 15 : dans la variante de gain, la combinaison est une application cachée, acrobatique et très pure, du thème du « coup du marquis ».

solutions p. 99









tarot

par Richard Touati

1. Un contrat « inchutable »... et pourtant...

Problème n° 1

NORD :
A : 8.7.3
♠ : V.9.6.1
♥ : 8.6.5.3.2.1.
♦ : D.10.7.5.4.
♣ : —

OUEST :	CHIEN :	EST :
A : 14	A : —	A : 18.17.16.15.12.9.2.
♠ : R.D.10.8.5.4.2.	♠ : C.7.3.	♠ : —
♥ : C.7.	♥ : V.	♥ : R.D.4.
♦ : 9.8.3.	♦ : 1.	♦ : V.6.2.
♣ : 8.7.6.4.1.	♣ : 2.	♣ : V.10.9.5.3.

SUD :
A : 21.20.19.13.11.10.6.5.4.1.EXC.
♠ : —
♥ : 10.9.
♦ : R.C.
♣ : R.D.C.

DONNEUR : NORD.
ENCHÈRES : OUEST : PASSE. EST : PASSE.
SUD : GARDE CONTRE. (POIGNÉE) NORD : PASSE.

Comment doit jouer la défense pour faire chuter le contrat de Sud ?

2. Un surprenant petit au bout...

Problème n° 2

NORD :
A : 13.9.8.6.1.
♠ : V.6.5.1.
♥ : 6.5.3.2.
♦ : V.7.2.
♣ : D.C.

OUEST :	CHIEN :	EST :
A : 19.18.7.4.	A : —	A : 17.14.10.5.3.2.
♠ : D.8.	♠ : R.	♠ : 4.3.
♥ : V.10.8.1.	♥ : 7.	♥ : D.
♦ : 4.3.	♦ : C.5.	♦ : R.D.10.8.6.1.
♣ : 9.7.6.4.3.2.	♣ : 10.1.	♣ : R.8.5.

SUD :
A : 21.20.16.15.12.11.EXC.
♠ : C.10.9.7.2.
♥ : R.C.9.4.
♦ : 9.
♣ : V.

DONNEUR : SUD. SUD : GARDE.

Quelles sont les conditions qui permettent de mener le petit au bout (sans être pris, bien sûr) ?

solutions p. 100

3 ... et un autre moins chanceux

Problème n° 3

NORD :
A : 18.14.10.
♠ : D.7.
♥ : V.
♦ : R.D.C.10.6.2.1.
♣ : D.V.5.4.3.

OUEST :	CHIEN :	EST :
A : 15.11.4.	A : —	A : 20.13.9.7.3.EXC.
♠ : R.V.9.8.6.4.1.	♠ : 5.	♠ : C.2.
♥ : 4.	♥ : D.8.5.	♥ : R.10.9.7.3.1.
♦ : 7.3.	♦ : 5.	♦ : V.4.
♣ : R.C.9.7.2.	♣ : 8.	♣ : 6.1.

SUD :
A : 21.19.17.16.12.8.6.5.2.1.
♠ : 10.3.
♥ : C.6.2.
♦ : 9.8.
♣ : 10.

DONNEUR : NORD.
SUD : GARDE
(POIGNÉE)

Comment et pourquoi le petit doit-il être pris ?

4. De l'audace, encore de l'audace...

Problème n° 4

NORD :
A : 20.15.2.
♠ : 9.6.4.
♥ : D.C.V.10.9.1.
♦ : C.10.6.2.
♣ : 3.1.

OUEST :	CHIEN :	EST :
A : 18.9.8.4.3.1.	A : —	A : 19.17.13.7.6.EXC.
♠ : 8.	♠ : D.3.	♠ : 10.
♥ : 7.6.5.	♥ : —	♥ : 4.3.2.
♦ : R.V.	♦ : 9.7.1.	♦ : D.5.4.3.
♣ : R.V.10.7.6.5.	♣ : 4.	♣ : D.9.8.2.

SUD :
A : 21.16.14.12.11.10.5.
♠ : R.C.V.7.5.2.1.
♥ : R.8.
♦ : 8.
♣ : C.

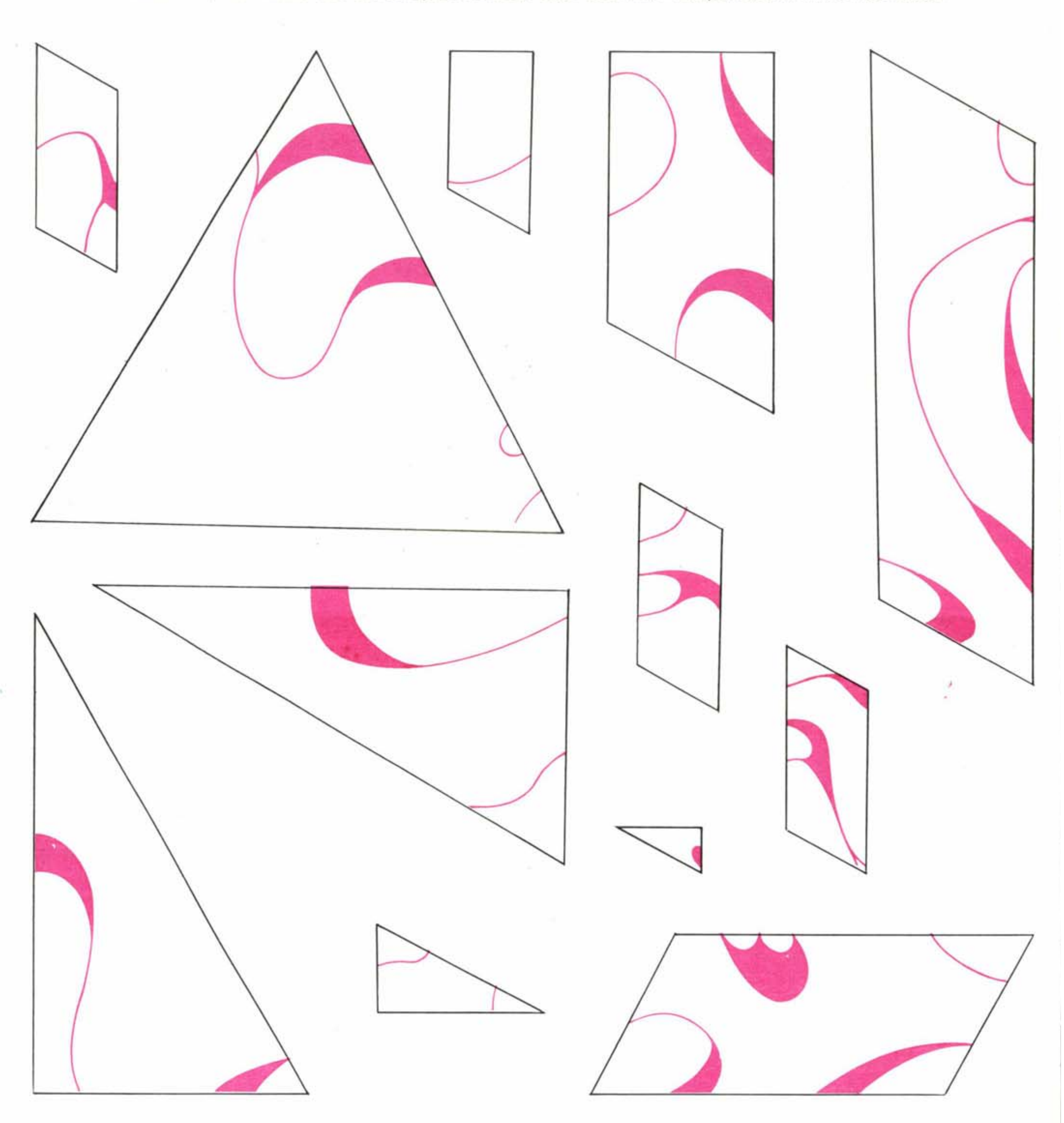
DONNEUR : NORD. SUD : GARDE.

ECART DE SUD :
A : —
♠ : —
♥ : —
♦ : 9.8.7.1.
♣ : C.4.

Que doit faire Sud pour gagner son contrat contre toute défense ?

carré ou triangle ?

L'un et l'autre, suivant la manière dont vous assemblerez les morceaux de ce puzzle. Attention, les motifs des arabesques doivent dans les deux cas parfaitement se raccorder.



Pour garder intacte cette page, nous vous conseillons de décalquer les pièces sur un carton fort que vous découperez ensuite.

par Alain Ret

SUBTIL, FASCINANT, IMPREVISIBLE.



Othello : l'intelligence du coup porté

Quelques minutes suffisent pour apprendre à jouer, mais il faut des mois pour bien jouer, et des années de pratique et de réflexion pour en assimiler les finesses. Comme les échecs, OTHELLO est un jeu auquel on s'adonne avec passion et dont on ne se lasse jamais.

JEUX DUJARDIN

QU'EST-CE QUE

Jeux DESCARTES

JEUX DESCARTES ET LES JEUX DE REFLEXION

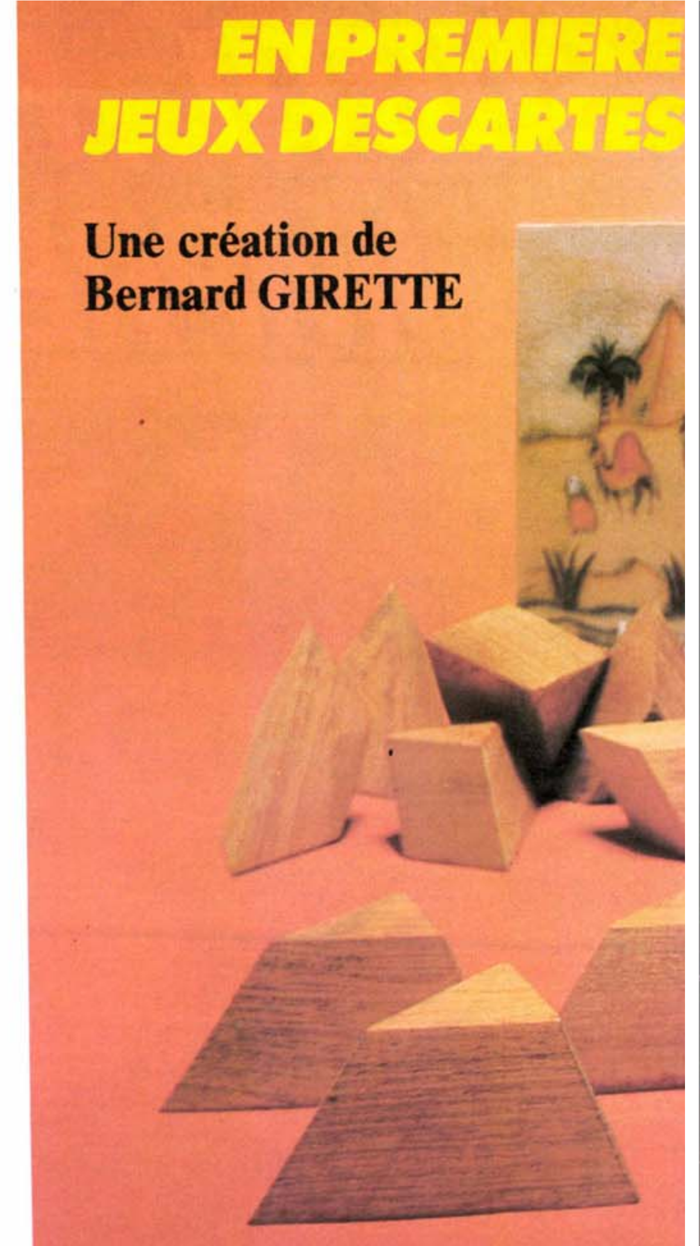
Les jeux de réflexion, dont on a longtemps ignoré en France la diversité, méritaient d'avoir une place plus importante.
Il fallait se donner les moyens de les faire découvrir aux amateurs.
Résultat de recherches continuelles à travers les âges et les pays, Jeux Descartes publie un catalogue trimestriel présentant une sélection des meilleurs jeux de réflexion.
Unique au monde, le Club Jeux Descartes a été créé en France avec le concours de Peter Watts, spécialiste des jeux de réflexion. Comme certains clubs de livres, il est basé sur le principe des clubs de vente par correspondance.

LE CLUB JEUX DESCARTES

Les membres du club reçoivent gratuitement le catalogue trimestriel dans lequel ils ont chaque fois la possibilité de découvrir des jeux nouveaux, des versions inédites ou modernes des grands classiques.
Ils bénéficient d'une remise de 10% sur tous les prix marqués, leur seule obligation étant d'acheter au moins un jeu par trimestre.

LES RELAIS BOUTIQUES

Déjà, dans plusieurs villes de France, des relais-boutiques assurent la diffusion des jeux des catalogues. Les adhérents bénéficient également dans les boutiques de leur remise de 10% sur tous les jeux sélectionnés par Jeux Descartes, et ils peuvent, sur place, s'acquitter de leur obligation d'achat.
La liste des boutiques figure dans les catalogues.



DU MEME AUTEUR

Choisis parmi les plus récents, JEUX DESCARTES présente avec Pyramis deux passionnants casse-tête de Bernard Girette dont on est toujours sûr que les créations allient intelligence, originalité... et esthétique.

BOUCLES

Avec 36 carrés, 4 sections différentes de boucles sur chaque carré, n'obtenir qu'une seule ligne ! Le nombre de positions initiales différentes est colossal : 837.10^{54}...

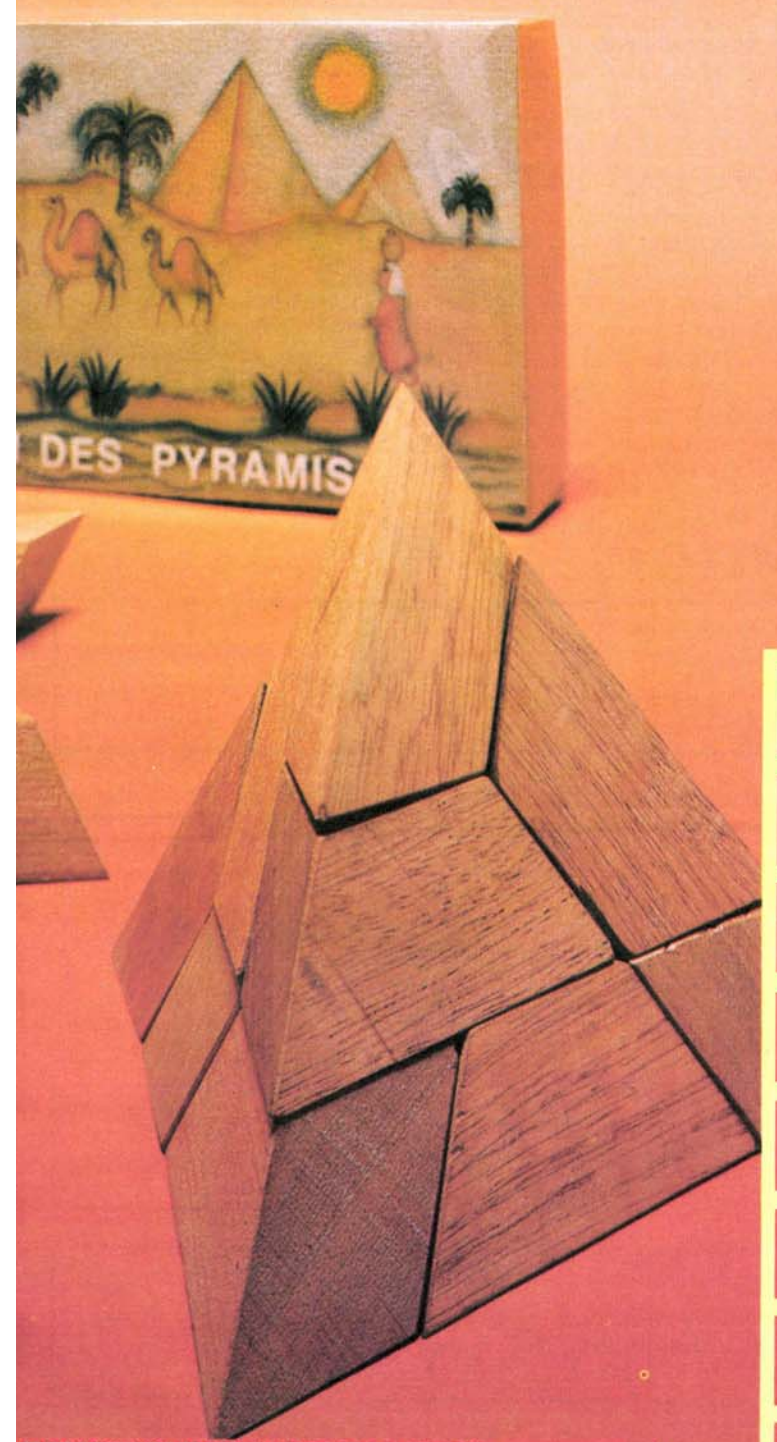
TEMPLE GREC

37 plaquettes représentant les éléments d'un temple grec (le dessin, inspiré d'Escher, est à lui seul une véritable œuvre d'art), à mettre bout à bout pour former une structure architecturale.
Temple Grec se joue à 2. C'est une exclusivité Jeux Descartes.

MONDIALE VOUS PRESENTE

pyramis

L'une des plus grandes inventions de ces dernières années en matière de casse-tête



Matériel : – 20 blocs en bois à 6 faces, de forme et de taille identiques.
– 1 livret en 3 parties :
– un conte sur la "découverte" des blocs en introduction
– des données mathématiques
– des schémas de construction.

But du jeu : Construire une pyramide (tétraèdre) à 4 faces triangulaires (base comprise),
sur 4 étages : 10 blocs,
sur 5 étages : 20 blocs 6, 7, 8 étages : n blocs...
(1 étage : la plus petite hauteur du bloc).

Comment jouer : Assembler les blocs de manière à former à l'intérieur de la pyramide un nombre de cavités (tombeau : de forme tétraédrique elle aussi) toujours égal au nombre d'étages de l'assemblage.

Commentaire : JEUX DESCARTES vous présente en exclusivité le dernier né des fameuses productions de Bernard Girette, un passionnant casse-tête qui n'a pas dit son dernier mot...
Ne vous laissez pas abuser par une apparence de simplicité. Pyramis, destiné à être diffusé dans le monde entier, suscitera plus d'une question de la part des amateurs intrigués.
On sait déjà qu'il existe des centaines, voire même des milliers de combinaisons possibles de constructions pyramidales, et ceci en fonction du nombre (en principe illimité) de blocs utilisés. A l'usage des passionnés de mathématiques, un livret est fourni avec le jeu. Comparable en richesse avec les célèbres pentominos de Samuel Colomb, voici donc un casse-tête qui ne manquera pas de faire date.

FONCTIONNEMENT DU CLUB :

- Les adhérents bénéficient systématiquement d'une remise spéciale Club de 10% sur tous les prix marqués.
- Leur seule obligation est d'acquérir dans les 2 premiers mois du trimestre un jeu choisi dans le catalogue qu'ils recevront gratuitement – à moins d'attendre dans le courant du 3e mois, le jeu de la sélection spéciale.
- Leur souscription, valable un an, est renouvelable par tacite reconduction, sauf préavis écrit de 2 mois.

BULLETIN DE COMMANDE ET D'INSCRIPTION

A RETOURNER
à JEUX DESCARTES - 5, rue de La Baume - 75008 PARIS

M. / Mme / Mlle — NOM ____________
PRÉNOM ____________
N° ____ RUE ____________
____
____ VILLE ____________
Code postal

JE DÉSIRE RECEVOIR LES JEUX SUIVANTS :

☐ PYRAMIS réf. : 075 prix : **92 F**	☐ BOUCLES réf. : 2147 prix : **98 F**
	☐ TEMPLE GREC réf. : 3403 prix : **82 F**

● **OUI,** je désire, en même temps que ma commande, bénéficier des avantages réservés aux adhérents du Club, conformément aux conditions d'abonnement indiquées ci-contre. ☐ COCHER

ce qui me permet de profiter immédiatement d'une remise de **10 %**

TOTAL ______ F.
– ______ F.
+ **frais de port** 5,00 F.
NET A PAYER ______ F.

Date : ....
Signature :
Lu et Approuvé ....
(Les parents pour les mineurs)

● **NON,** je ne désire pas bénéficier des avantages du Club.
Veuillez seulement m'expédier les jeux que j'ai choisis et que je vous règle, sans pouvoir profiter de la remise de 10 %. (Dans ce cas, ne pas signer ci-dessus).

● Je joins cette somme par
☐ chèque bancaire ☐ mandat-poste
☐ CCP (3 volets, sans indiquer de numéro de compte)
A l'ordre de Jeux DESCARTES.
ETRANGER : Chèque en Francs F. compensable à Paris.

logiciel

Hier, l'ordinateur était un monstre d'un prix vertigineux que seuls des spécialistes pouvaient utiliser. Aujourd'hui, un amateur passionné peut s'acheter un « micro » pour quelque 6 000 francs et dialoguer avec lui après quelques heures d'entrainement. Totalement vulgarisé, l'ordinateur sera demain dans tous les foyers. Comptable, gardien ou secrétaire infatigable, on a assez dit qu'il s'acquitera de toutes les tâches ingrates. Nous préférons ici l'envisager comme un élément de loisir et, bien sûr, un partenaire de jeu.

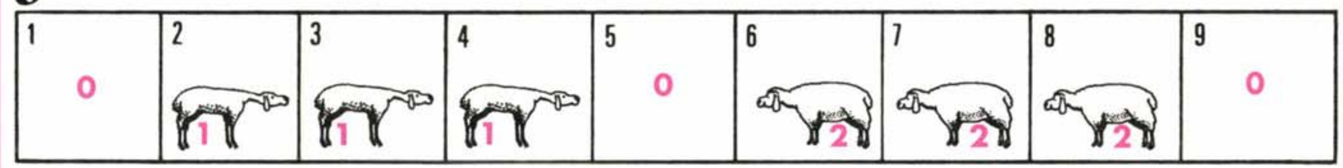
sur votre calculatrice programmable

En attendant qu'un large public dispose d'un tel matériel, nous vous présenterons dans cette rubrique des programmes de jeux pour des calculatrices de poche évoluées. Nous avons choisi pour l'instant des machines « haut de gamme », la Hewlett-Packard HP67 et la Texas Instruments TI59. Encore chères, de 1 500 à 2 000 francs, elles offrent en effet de très larges possibilités et notamment des cartes magnétiques qui permettent de se constituer une bibliothèque de programmes.

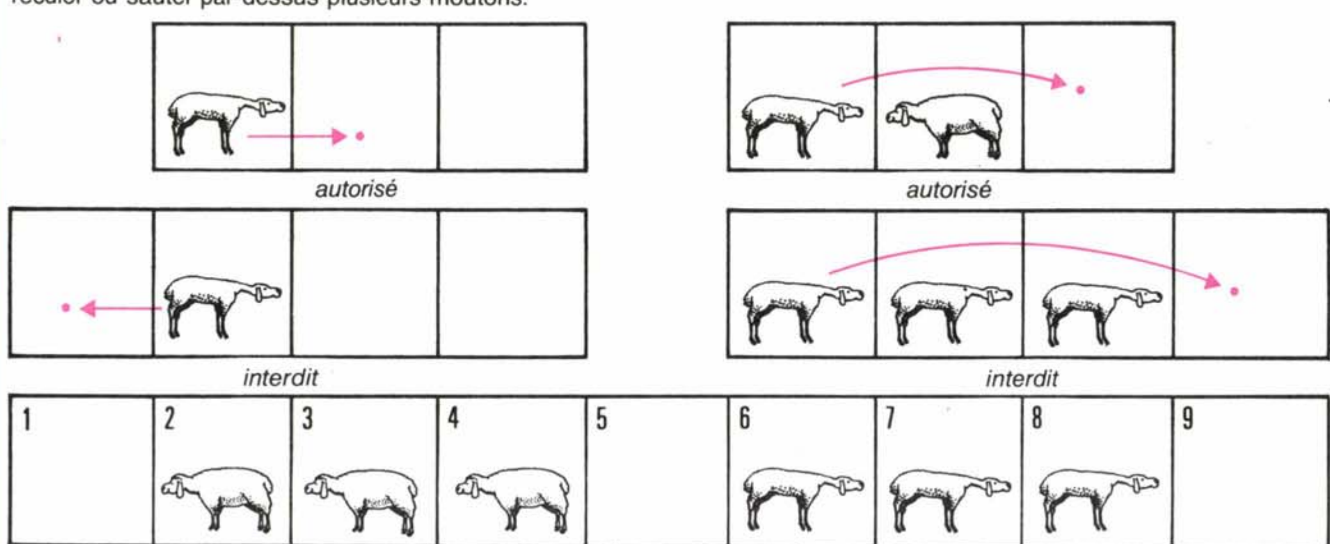
Nous vous proposons même ici un programme pour la dernière née de Hewlett-Packard, la HP 41C qui présente déjà de nombreux avantages propres aux ordinateurs dont une imprimante et un affichage alpha-numérique (lettres et chiffres).

A présent, à vous de jouer. Nous espérons que vous deviendrez vite des experts en « ludotique » et nous attendons avec impatience vos remarques... et vos programmes.

jouez à saute-mouton



Comment faire passer les moutons de gauche, à droite, et les moutons de droite, à gauche ? Un mouton peut avancer sur une case vide ou sauter par-dessus un seul autre mouton de manière à retomber sur une case vide. Il ne peut en aucun cas reculer ou sauter par-dessus plusieurs moutons.



gagné !

Pour cette première rubrique, vous ne jouerez pas vraiment CONTRE les programmes mais ils vous permettront de vous exercer agréablement à un joli casse-tête : le « saute-mouton ».
A votre gauche les trois « 1 » représentent trois moutons bien maigres. A votre droite, les trois « 2 » sont des moutons bien gras. Chaque zéro indique une place vide, juste suffisante pour un mouton. Ces petites bêtes se sont retrouvées face à face sur un sentier de montagne ; les trois moutons de gauche allant vers la droite et leurs « congénères » dans le sens opposé. Depuis l'histoire de Panurge, si ce n'est plus tôt, on sait leur caractère : ils peuvent avancer, sauter,

par Jean-Jacques Dhenin

mais ils sont si peureux qu'ils ne peuvent reculer.
Il vous appartient de permettre aux moutons de passer leur chemin sans encombre. Pour cela il vous suffira d'indiquer le numéro de la case où se trouve le mouton que vous voulez voir se déplacer.



PROGRAMME DU « SAUTE MOUTON » POUR TI 59

Description du Programme : 0 représente une place vide, 1 : les moutons qui vont vers le droite, 2 : les moutons qui vont vers la gauche. Le programme interpréte le numéro de la case où se trouve le mouton qui va se déplacer : sens du déplacement, avancée ou saut.
En cas de manœuvre illégale, le programme redonne l'affichage de la situation sans modification.

Mode d'emploi :

1 : introduire le programme
2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0. 11102220)
3 : indiquer la case où se trouve le mouton à « déplacer » (introduire le n° et appuyer sur R/S)
4 : recommencer 3 jusqu'à la fin. En cas d'échec aller en 2.

```
000  76  LBL
001  11  A
002  00  0
003  42  STO
004  01  01
005  42  STO
006  05  05
007  42  STO
008  09  09
009  01  1
010  42  STO
011  02  02
012  42  STO
013  03  03
014  42  STO
015  04  04
016  02  2
017  42  STO
018  06  06
069  42  STO
020  07  07
021  42  STO
022  08  08
023  76  LBL
024  12  B
025  09  9
026  42  STO
027  25  25
028  00  0
029  76  LBL
030  23  LNX
031  65  ×
032  00  0
033  93  .
034  01  1
035  85  +
036  73  RC*
037  25  25
038  95  =
039  97  DSZ
040  25  25
041  23  LNX
042  91  R/S
043  76  LBL
044  24  CE
045  22  INV
046  86  STF
047  01  01
048  42  STO
049  25  25
050  42  STO
051  12  12
052  76  LBL
053  32  X:T
054  00  0
055  32  X:T
056  73  RC*
057  25  25
058  67  EQ
059  12  B
060  76  LBL
061  33  X²
062  73  RC*
063  12  12
064  32  X:T
065  01  1
066  22  INV
067  67  EQ
068  35  1/X
069  01  1
070  44  SUM
071  25  25
072  76  LBL
073  34  √X
074  00  0
075  32  X:T
076  73  RC*
077  25  25
078  22  INV
079  67  EQ
080  42  STO
081  73  RC*
082  12  12
083  72  ST*
084  25  25
085  00  0
086  72  ST*
087  12  12
088  12  B
089  76  LBL
090  35  1/X
091  22  INV
092  44  SUM
093  25  25
094  61  GTO
095  34  √X
096  76  LBL
097  42  STO
098  00  0
099  87  IFF
100  01  01
101  12  B
102  86  STF
103  01  01
104  61  GTO
105  33  X²
106  91  R/S
```



PROGRAMME DU « SAUTE MOUTON » POUR HP 67

Mode d'emploi :

1 : introduire le programme
2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0. 11102220)

3 : indiquer la case où se trouve le mouton à « déplacer » (introduire le n° et appuyer sur R/S)
4 : recommencer jusqu'à ce que les moutons puissent poursuivre leur chemin. En cas d'échec aller en 2.

1	LBLA		21	11
2	O			00
3	STO1		35	01
4	STO5		35	05
5	STO9		35	09
6	1			01
7	STO2		35	02
8	STO3		35	03
9	STO4		35	04
10	2			02
11	STO6		35	06
12	STO7		35	07
13	STO8		35	08
14	LBLB		21	12
15	9			09
16	STO1		35	46
17	0			00
18	LBL1		21	01
19	0			00
20	.			— 62
21	1			01
22	×			— 35
23	RCLi		36	45
24	+			— 55
25	DSZI	16	25	46
26	GT01		25	01
27	R/S			51
28	LBL2		21	02
29	CF1	16	22	01
30	ST01		35	46
31	STOB		35	12
32	LBL3		21	03
33	0			00
34	RCLi		36	45
35	X=Y ?		16	— 33
36	GT0B		22	12
37	LBL4		21	04
38	RCLB		36	12
39	X⇄I			
40	STOB		35	12
41	RCL1		36	45
42	STOA		35	11
43	RCLB		36	12
44	X⇄I		16	— 41
45	STOB		35	12
46	1			01
47	RCLA		36	11
48	X=Y ?		16	32
49	GTO6		22	06
50	ISZI	16	26	46
51	LBL5		21	05
52	0			00
53	RCLi		36	45
54	X=Y ?		16	— 32
55	GTO7		22	07
56	RCLB		36	12
57	X⇄I		16	— 41
58	STOB		35	12
59	RCLi		36	45
60	STOA		35	11
61	RCLB		36	12
62	X⇄I		16	— 41
63	STOB		35	12
64	RCLA		36	11
65	STOi		35	45
66	RCLB		36	12
67	X⇄I		16	— 41
68	O			00
69	STOi		35	45
70	GTOB		22	12
71	LBL6		21	06
72	DSZI	16	25	46
73	GTO5		22	05
74	LBL7		21	07
75	F1 ?	16	23	01
76	GTOB		22	12
77	SF1	16	21	01
78	GTO4		22	04



PROGRAMME DU « SAUTE MOUTON » POUR HP 41-C

```
01♦LBL "MOU"
02♦LBL A
03♦LBL "MEI"
04 "-"
05 ASTO 01
06 ASTO 05
07 ASTO 09
08 0
09 STO 02
10 STO 03
11 STO 04
12 1
13 STO 06
14 STO 07
15 STO 08
16♦LBL B
17♦LBL "AFF"
18 CLA
19 ARCL 01
20 ARCL 02
21 ARCL 03
22 ARCL 04
23 ARCL 05
24 ARCL 06
25 ARCL 07
26 ARCL 08
27 ARCL 09
28 AVIEW
29 RTN
30♦LBL "P"
31 AVIEW
32 CF 01
33 STO 13
34 STO 14
35♦LBL "V"
36 "-"
37 ASTO Y
38 CLA
39 ARCL IND 13
40 ASTO X
41 X≠Y?
42 GTO "W"
43 "SANS MOUTON"
44 AVIEW
45 GTO "AFF"
46♦LBL "W"
47 RCL IND 13
48 X≠0?
49 GTO "1"
50 1
51♦LBL "L"
52 ST+ 14
53 "-"
54 ASTO Y
55 CLA
56 ARCL IND 14
57 ASTO X
58 X≠Y?
59 GTO "S"
60 RCL IND 13
61 STO IND 14
62 "-"
63 ASTO IND 13
64 "HOP"
65 AVIEW
66 GTO "AFF"
67♦LBL "1"
68 -1
69 GTO "L"
70♦LBL "S"
71 FS? 01
72 GTO "N"
73 SF 01
74 GTO "W"
75♦LBL "N"
76 "DANGER, REFUS"
77 AVIEW
78 GTO "AFF"
79 .END.
```

●

Nous tenons à remercier pour son aide « La règle à calcul »
65-67, Boulevard Saint-Germain
75005 PARIS.



wargames

Dieu, que la guerre est jolie... Surtout quand on se bat sur le tapis du salon, avec des soldats de plomb et des canons en matière plastique ! On va même beaucoup plus loin aujourd'hui : on figure le champ de bataille par une carte de géographie et les unités en présence par des pions de carton. Ainsi désincarnées, les opérations militaires peuvent enfiévrer les esprits les plus pacifiques, pour peu qu'ils aient le goût de la réflexion stratégique !

Il est difficile d'établir quel fut le premier jeu de guerre, plusieurs jeux pouvant en revendiquer la paternité, d'une manière plus ou moins directe. Il semble cependant que le général chinois Sun Tsé inventa, au sixième siècle avant J.-C., ce qui pourrait paraître comme le plus lointain ancêtre.

En fait, il fallut attendre 1780 pour voir apparaître une forme de jeu assez voisine des versions contemporaines.

Ce jeu fut inventé par Helvig, maître des pages du duc de Brunswick. Il était constitué par un tableau de 1660 cases, différemment colorées selon la nature du terrain qu'elles représentaient, et par deux fois 120 pièces représentant l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Les règles, très développées, prévoyaient un grand nombre de situations. Mais ce jeu, qui se situait dans un pays imaginaire, gardait un caractère abstrait. En 1798, en revanche, Georg Viuturinus, écrivain militaire résidant à Schleswig, lui donna un caractère complet : le terrain, développé à 3600 cases, représentait la frontière franco-belge où s'affrontaient 1 800 brigades et 800 batteries d'artillerie. Des règles particulières faisaient intervenir les problèmes de communications, de ravitaillement, de constructions et de destructions de sites stratégiques.

En 1811, von Reisswitz, un civil prussien, élabora un jeu plus particulièrement destiné aux militaires. Abandonnant le système des cases, il se jouait sur une table recouverte de sable, où des unités à l'échelle de 1/2373, évoluaient dans un fort réaliste relief. Amélioré par le fils de son inventeur, le lieutenant von Reisswitz, ce jeu parvint à intéresser les milieux militaires. On raconte que, en 1824, un déroulement de partie impressionna si vivement le général von Muffling que celui-ci s'écria : « Mais ceci est plus qu'un divertissement : c'est un véritable entraînement à la guerre ! »

Et il décida de l'utiliser pour la formation des officiers.

Violemment jalousé par ses camarades, le lieutenant von Reisswitz se suicida quelques années plus tard.

En 1837, le général en chef Moltke imposa la pratique du « Kriegspiel » (jeu de guerre) à tous les échelons de l'armée prussienne : sous un nom germanique, les jeux de simulation venaient d'acquérir leurs premières lettres de noblesse.

Après l'écrasement de l'armée française, en 1870, toutes les nations se mirent à l'étude des méthodes prussiennes, afin de découvrir les raisons de leur succès.

Dès 1883, les Anglais, les Italiens, les Japonais et les Russes inclurent les jeux de guerre dans leurs travaux théoriques. Seuls les Français les dédaignèrent, et les dédaignent encore aujourd'hui, malgré leur intérêt didactique.

A partir de 1900, les formes pratiquées s'affinèrent. On vit ainsi apparaître le jeu « stratégique », qui peut étendre les opérations à l'échelle d'une nation.

Depuis 1945, la plupart des jeux de guerre sont d'origine anglo-saxonne (ce qui explique leur nom actuel de « wargames »).

dieu, que la guerre est jolie !

La première production de série, *Tactics,* fut lancée en 1953 par Charles Roberts. Son succès décida ce dernier à créer la société Avalon Hill, qui est actuellement l'un des deux géants de la spécialité. En 1969, James Dunningham créa la firme

Simulation Publication Inc. (SPI), qui a rapidement pris la première place sur le marché. Aujourd'hui, de nombreuses sociétés plus modestes se sont implantées un peu partout dans le monde : en France, en Belgique, en Australie et, plus récemment, en Italie, où les productions sont plus séduisantes par leurs qualités esthétiques que par la subtilité de leur conception.

F. M.-F.

le jeu de guerre et les français

Le jeu de guerre destiné au grand public est, en France, une nouveauté toute récente, alors qu'en pays anglo-saxon le premier fut mis en vente vers 1890... d'ailleurs sans succès.

Le premier jeu ayant vaguement pour thème un affrontement entre deux armées qu'ait connu notre pays est probablement *L'Attaque,* qui date de la Belle Epoque. Mais il est trop élémentaire pour mériter le nom de jeu de guerre. Il se joue à deux, sur un damier ordinaire, avec des pions représentant des militaires de différents grades, chaque joueur ne voyant que les siens et ignorant le dispositif de l'adversaire. Quand un pion attaque un pion adverse, on regarde à qui on a affaire, et le plus gradé élimine l'autre ; pour éviter de rendre les généraux invulnérables, il existe des mines qui ne peuvent être éliminées que par des sapeurs, eux-mêmes éliminés par tous les autres pions. Le but du jeu est de capturer le drapeau ennemi, ce qui nécessite ordinairement l'extermination de toute l'armée adverse. Le succès de ce jeu a été plus durable qu'éclatant car, bien que n'ayant jamais connu la gloire, il se vend encore aujourd'hui, rebaptisé *Stratégo.*

Il faut ensuite attendre les années 50 pour voir la naissance de deux jeux méritant de retenir l'attention. Le premier s'appelle *La Conquête du Monde.* La partie se joue à deux ou plus, sur une carte du monde où sont représentés des pays aux frontières assez fantaisistes. Les joueurs possèdent des territoires et les armées correspondantes, et l'objectif est d'éliminer les autres pour conquérir toute la planète. Les règles sont simples. Ce jeu se vend toujours mais, on ne sais trop pourquoi, sous le nom beaucoup moins explicite de *Risk.*

L'autre jeu commercialisé en France à la même époque est *Rome et Carthage.* Cette fois, nous trouvons une référence historique précise, mais disons tout de suite qu'elle s'arrête au titre. La partie se joue à deux, trois ou quatre, sur une carte très simplifiée du bassin méditerranéen. Les quatre pays bordant cette mer, à savoir Rome, Carthage, l'Egypte et... l'Empire Byzantin (!), sont traversés par des routes, lesquelles relient un certain nombre de points stratégiques. Les forces sont égales au départ pour tous les joueurs. Elles se composent d'une série de pièces (bateaux, soldats divers) qui se déplacent sur mer et sur route, et de cartes à jouer ordinaires. Il y a bataille quand un pion veut occuper un point où se trouve un pion ennemi : alors chaque joueur abat deux cartes et le plus fort élimine le pion de l'autre. Ce jeu peut susciter une tension et des calculs comparables à ceux du poker ou du bridge. Lui aussi se vend toujours, et lui aussi a changé de nom : il s'appelle maintenant *Méditerranée.*

C'est vers 1962 qu'apparaît ce qu'on doit probablement considérer comme le premier jeu de guerre français : *Le Grand Cirque,* et qui, comme son nom l'indique, a été inspiré par la guerre aérienne. *Le Grand Cirque* est fait pour deux joueurs. La référence historique est très précise : il s'agit de la lutte entre la Luftwaffe et la RAF au-dessus des côtes du Pas-de-Calais. La carte représente le Nord de la France et le Sud de l'Angleterre. En plus d'avions de divers types, chaque joueur dispose de bateaux, de trains blindés, de DCA et de mines. Il n'y a pas de dé, le hasard n'existe que sous forme de cartes à tirer (un peu comme les cartes « chance » du *Monopoly*) mais on peut s'arranger pour ne pas en tirer. Le but du jeu est de conquérir le territoire de l'ennemi et de lui infliger un maximum de pertes aériennes. La carte est divisée en carrés. Du jeu de guerre, *Le Grand Cirque* réunit plusieurs caractéristiques fondamentales :

— une référence historique très précise ;
— une carte très réaliste ;
— un rôle limité du hasard ;
— l'obligation d'appliquer certains principes stratégiques réels (concentration et économie des forces) ;
— la nécessité pour chaque joueur de concevoir un vrai plan stratégique et d'utiliser des procédés tactiques précis ;
— des règles très précises : un livret de 15 pages et 4 dépliants !

Les règles du *Grand Cirque,* dépassant de loin celles des jeux de l'époque, sont nombreuses, simples, claires et complètes. Elles peuvent servir de modèle à quiconque voudrait rédiger une règle de jeu. *Le Grand Cirque* était le jeu le plus élaboré disponible à son époque. Il n'eut d'ailleurs aucun succès et l'auteur de ces lignes n'en vit jamais qu'un seul exemplaire, le sien — lequel resta son jeu favori pendant des années. Sauf erreur, *Le Grand Cirque* n'est plus commercialisé.

Sautons une dizaine d'années pour arriver en 1972. Cette année-là sort le *Simulateur JR 10* du Jouet Rationnel. Il s'agit bel et bien, dans l'intention de son créateur, d'un jeu de guerre (le terme de simulateur est employé pour la première fois). Il y a deux joueurs représentant le Parti Bleu et le Parti Rouge, conformément à la tradition militaire, à cela près que les Bleus sont les attaquants. Nouveauté : la carte est divisée en cases hexagonales. Il n'y a aucune référence historique et le jeu proposé est purement tactique. Autre innovation : on peut bouger en même temps toutes les pièces. Ces pièces sont des pions en plastique représentant diverses armes. Les forces sont inégales, les Bleus ayant une nette supériorité. En fait, le jeu repose sur le « simulateur électronique » (« électromécanique » serait plus juste) utilisé pour donner le résultat des tirs.

Toute pièce à portée d'une autre peut donner lieu à un tir, ou à un échange de tirs si l'autre peu riposter. Pour ce faire, on introduit une plaquette dans le simulateur et un voyant indiquera le vainqueur en tenant compte des pourcentages de coups au but qu'on peut attendre de chaque combattant. La présentation du *JR 10* est beaucoup plus luxueuse que celle du *Grand Cirque,* mais, à notre avis, l'intérêt du jeu est moindre. Les règles sont plus simples, claires, bien expliquées et présentées sous une forme

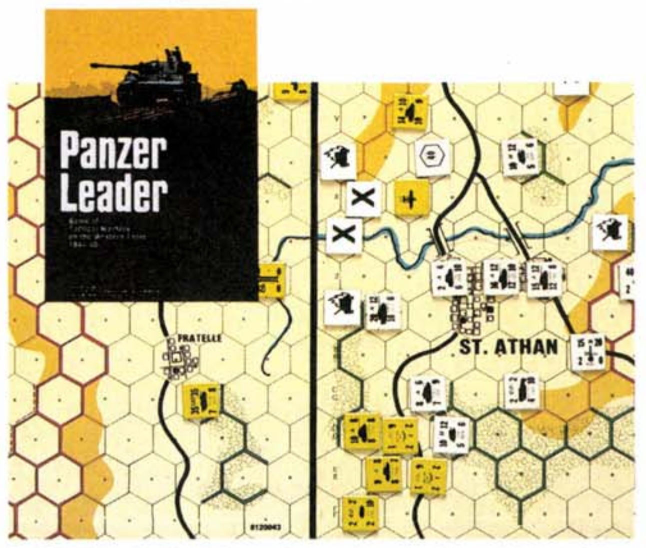
(Suite page 61)

nous avons sélectionné pour vous...

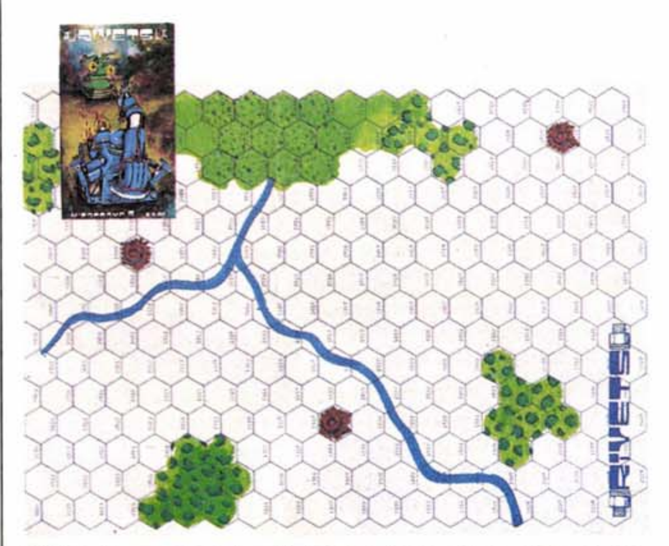
Les jeux de guerre peuvent se multiplier à l'infini. (L'histoire le montre suffisamment...) Nous en avons sélectionné 7, qui illustrent les différentes tendances actuelles, et que vous trouverez chez votre revendeur habituel ou à l'une des adresses suivantes. **Jeux Descartes**, 40, rue des Ecoles, Paris 5e. **L'Œuf cube**, 24, rue Linné, Paris 5e. **Jeux Thèmes**, 92, rue de Montceau, Paris 8e, et 2, rue des Fossés-Saint-Jacques, Paris 5e.



PANZERBLITZ. Un excellent jeu tactique d'un haut niveau qui met aux prises les armées russe et allemande sur le front de l'Est, durant la seconde guerre mondiale. Le terrain est constitué par trois cartes géomorphiques, qui se combinent pour former des terrains différents, selon le scénario que vous aurez choisi parmi la douzaine qui vous est proposée. Ce jeu connut et connaît encore un énorme succès chez les Anglo-Saxons. On lui a même consacré un guide (Env. 110 F).



PANZERLEADER. Même présentation que *Panzerblitz,* mais celui-ci se déroule sur le front de l'Ouest et met aux prises les troupes alliées et les Allemands. L'aviation américaine fait aussi son apparition. Quatre cartes géomorphiques sont fournies, ainsi que seize scénarios différents, allant du débarquement à la guerre des Ardennes. Ce jeu possède des règles plus évoluées que le précédent. (Env. 75 F).

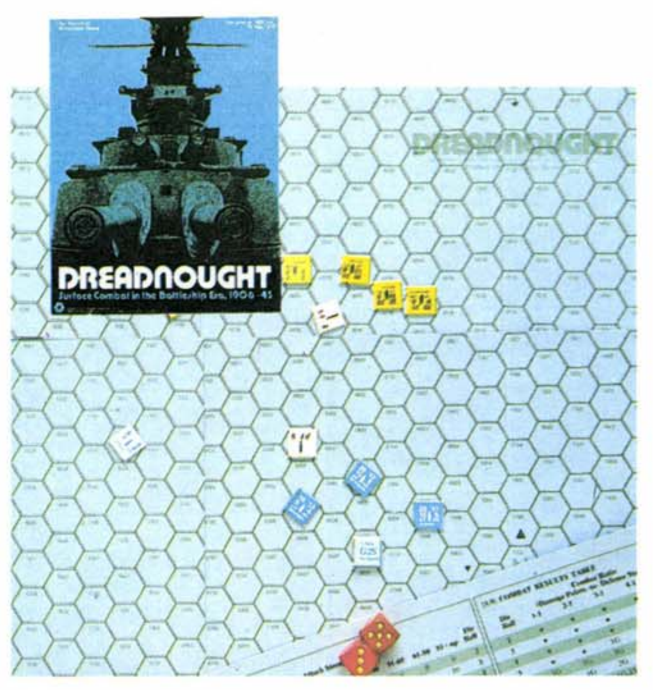


RIVET. Un excellent jeu de la firme Metagaming : dans un titanesque affrontement, les hommes se sont réciproquement anéantis, mais personne ne l'a dit aux machines qui continuent à se battre sans répit. Une pré-programmation sélective des unités, un système de production, variable, des complexes de productions neutres et un emploi intensif des missiles font de ce jeu, petit par la taille, une grande simulation tactique de science-fiction très divertissante pour un prix minime. (Env. 24 F).

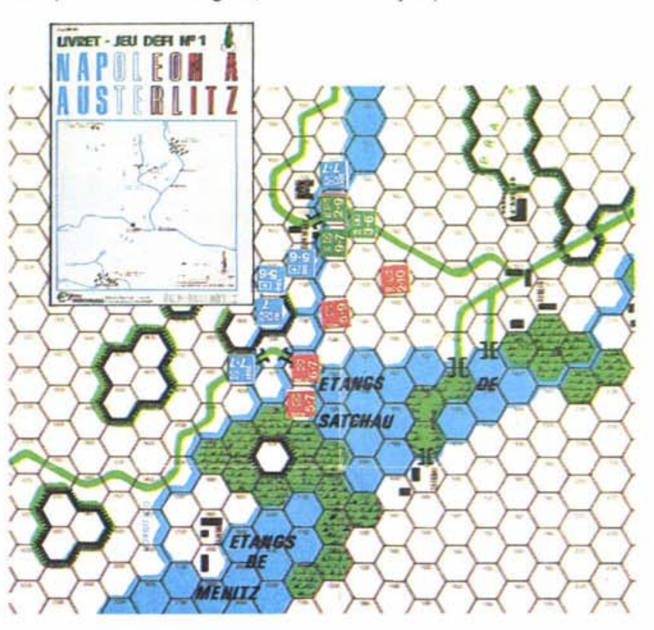


SORCERER. Des théories de monstres et de magiciens s'affrontent dans un pays imaginaire à grand renfort d'armes et de sortilèges. Ce jeu « fantastique », qui connaît une très grande popularité dans les pays anglo-saxons, ne rencontre curieusement pas un très vif succès en France, peut-être à cause de sa grande complexité. Ce jeu intéressera les joueurs de Diplomacy, que les possibilités d'alliance et de trahisons raviront certainement. (Env. 90 F).

nous avons sélectionné



DREADNOUGHT. Jeu de simulation de combats navals de surface, mettant aux prises les cuirassés de la première moitié du siècle. Un excellent jeu où s'affrontent des vaisseaux dans des combats historiques, ou possibles. Des cartes géomorphiques sans fin permettent de ne jamais interrompre la course des navires. (Env. 65 F en anglais, 135 F en français).



Signalons, pour les débutants, une simulation de guerre napoléonnienne intéressante :

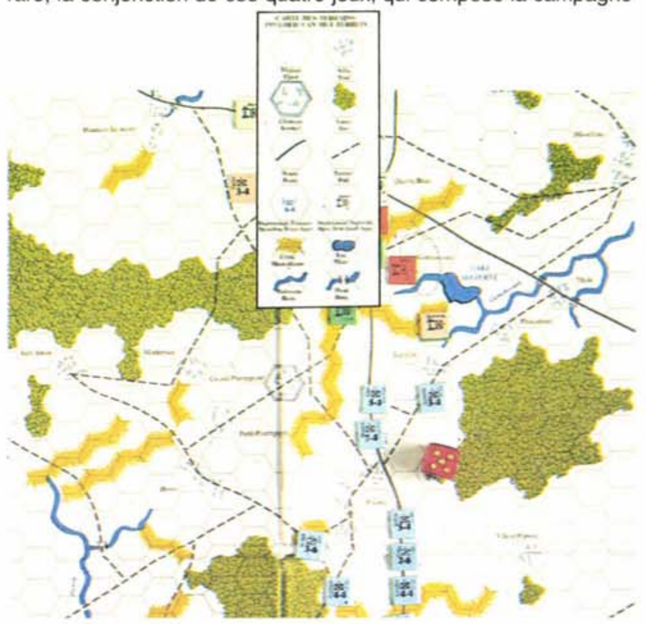
NAPOLEON A AUSTERLITZ. Simulation stratégique qui met aux prises les troupes austro-russes avec les armées françaises et qui permet de reconstituer (ou de perdre !) la bataille du 2 décembre. Il est à noter que ce jeu est le premier jeu de guerre conçu par un Français : Jean-Pierre Defieux. (Env. 40 F).

notre préféré...



LES DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON. Cette simulation, qui recouvre les quatre principales batailles de la dernière campagne de Napoléon, possède un grand nombre d'attraits, et ceci tant du point de vue de la présentation que des innovations apportées aux règles, qui tranchent heureusement avec les dernières productions S.P.I. (en particulier, le quadri-jeu de « Napoléon à la guerre »). La présentation est excellente, la carte très agréable et les couleurs fort esthétiques. La position de départ des unités est indiquée sur la carte ce qui permet un placement des pions beaucoup plus rapide. Les hexagones sont discrètement numérotés, et les quatre cartes cartonnées s'adaptent parfaitement pour ne plus en former qu'une seule, si vous voulez jouer à la campagne complète.

Les pions portent maintenant les codes de l'OTAN appropriés. Un nouveau type de pions fait son apparition dans le jeu de la campagne : les pions de commandement qui représentent les chefs (généraux et officiers). En outre, de curieuses « règles de démoralisation » interviennent. Pris séparément, chaque jeu possède son intérêt propre, sauf, peut-être, pour *Wawre,* qui représente cette fameuse bataille où Grouchy a manqué une occasion qui aurait peut-être changé la face du monde. Ce qui est plus rare, la conjonction de ces quatre jeux, qui compose la campagne



complète, nous offre une simulation très réussie et très intéressante.

Ce jeu plonge vraiment les joueurs dans l'atmosphère de la bataille. Il est d'autant plus captivant que chaque parti sait que l'issue du combat est déterminante : il n'est pas évident du tout que Wellington emportera la victoire ! Une bonne occasion pour le joueur français de prendre sa revanche... (Env. 130 F).

(Suite de la page 58)
aussi agréable qu'originale (livrets en forme d'hexagones !). Le *JR 10* est toujours en vente.
Le plus curieux, dans cette évolution, c'est que les principaux fabricants de jeux français étaient parfaitement au courant de ce qui existait en Amérique depuis plusieurs années. Mais ils avaient décrété que le jeu de guerre n'était pas intéressant, et donc, étaient fermement résolus à n'en point produire.
Reste le domaine des amateurs.
Il existait en France, et depuis pas mal de temps semble-t-il, quelques amateurs de jeu de guerre, mais peu nombreux et isolés. Surtout, ils ne pratiquaient que le jeu à figurines, plus spectaculaire, mais aussi plus onéreux, moins pratique (il faut beaucoup de temps et de place) et moins riche de possibilités que le jeu sur carte (ce qui ne l'empêche pas d'être souvent plus complexe). Ces amateurs, faute de disposer d'une revue spécialisée, étaient d'ailleurs à la remorque de leurs homologues anglo-saxons.
En 1973, l'un de ces amateurs, Jean-Pierre Martinetti, doté d'un dynamisme nettement au-dessus de la moyenne, parvint à convaincre quelques autres de fonder avec lui, le 1er février 1973, la Société Française de Jeu de Guerre et de Recherches sur l'Histoire Militaire, dont le but était, entre autres choses, de développer en France la pratique du jeu de guerre.
Ce groupe entreprit d'éditer une revue, *De Bello,* qui parut jusqu'en 1976. Mais c'est pourtant en Belgique que fut publié en 1975, le premier jeu de guerre sur carte en français, dans une revue ronéotée intitulée *Gettysburg* (1). Son sujet était la bataille de Ligny, et ses auteurs Jean-Marie Steppe et Joseph Vanden Borre. Il était bien conçu mais très mal réalisé matériellement. Quelques autres suivirent, mais la revue semble avoir connu le même sort que *De Bello.* En France, à la même époque, on ne peut citer qu'une brochure sur le sujet : *Le Jeu de Guerre.* Cette publication contenait, sous la signature de Bruno Masson, un petit jeu de guerre sur carte, de thème napoléonien, sans référence précise, pour l'initiation. Ce jeu doit être considéré comme le premier publié en France. Enfin, en 1977, paraissait *Napoléon à Austerlitz,* le premier jeu de guerre sur carte français destiné à un large public. Le mouvement était définitivement lancé.

J.-P. D.

de l'antiquité à… la 3e guerre mondiale !

Les jeux de guerre se divisent en deux catégories : les jeux sur carte et les jeux avec figurines.
Les premiers se jouent avec un matériel qui ne varie guère. Il se compose essentiellement d'une carte, de pions, d'une règle, de dés, et d'une table de résultats. La carte représente le lieu où se déroule l'action. Elle peut être réaliste et très détaillée, ou beaucoup plus vague, afin de pouvoir correspondre à des situations très différentes. C'est le cas, par exemple, pour *Panzerblitz, Panzerleader* et *Arabo-Israeli Wars,* où le terrain et le matériel se combinent diversement afin de simuler des batailles qui se sont déroulées dans des temps et des lieux différents.
Les pions portent des symboles représentant les unités (généralement accordés au code de l'OTAN) et des chiffres qui indiquent leurs potentiels de combat, de défense et de déplacement, et la portée des armes. Les règles doivent être à la fois assez précises et assez vastes pour couvrir tous les types de situations qui vont se rencontrer sur le champ de bataille.
La table de résultats permet, par un calcul simple (en général : division du potentiel des forces de l'unité attaquante par le potentiel de défense de l'unité attaquée), puis par l'intervention des chiffres obtenus par les dés, d'obtenir directement le résultat final d'un combat, du simple recul à la perte totale des unités engagées. Les dés jouent évidemment le rôle du facteur chance qui peut toujours intervenir dans un combat réel.
Les jeux avec figurines nécessitent un nombre assez impressionnant de soldats. La carte est alors moins nécessaire (sauf dans quelques cas particuliers). Le terrain est le plus souvent constitué par une grande table, recouverte de sable ou d'un tapis vert, sur laquelle on édifie un paysage (arbres, maisons, rivière…) convenant à la bataille que l'on s'apprête à livrer.
Les règles sont plus nombreuses encore, car les situations sont plus variées. Elles se présentent généralement sous la forme d'un livret très détaillé. En outre, elles sont adaptées au type d'armes employées. Des tables de résultats sont également utilisées, et d'une manière analogue, encore que l'utilisation de dés dits « de moyenne » permette de réduire l'élément aléatoire du jeu.
Chacune de ces deux catégories est encore divisée, selon les époques qu'elles évoquent. Ainsi, on distinguera : la période « antique », la période « médiévale » (croisades, guerres de siège et autres), la période « napoléonienne », la première et la seconde guerres mondiales et la période contemporaine. On met également en scène des situations provisoirement hypothétiques, comme la troisième guerre mondiale…
On classe à part les jeux dits « de fiction », à l'intérieur desquels on sépare les thèmes « fantastiques » de la science-fiction.
Les thèmes fantastiques connaissent un grand succès actuellement aux Etats-Unis. Nous citerons *Dungeons et Dragons* (TSR) et la *Guerre des anneaux* (SPI), ce dernier, directement inspiré par l'œuvre de Tolkien. Ces jeux renouvellent assez heureusement les types de combats, donc les stratégies à élaborer, en introduisant des « armes » de fantaisie (pouvoirs surnaturels, etc.). Les jeux de science-fiction élargissent également le champ des actions militaires, pour des raisons analogues.
Assez curieusement, ces différents types de wargames ne se concurrencent pas, mais se complètent. Même si ses goûts personnels le poussent vers l'un ou l'autre de ces jeux, le véritable amateur sait généralement tous les apprécier.

F.M-F.

(1) Gettysburg est le lieu d'une célèbre bataille de la guerre de Sécession.

François MARCELA-FROIDEVAL
Jean-Pierre DEFIEUX



wargames: tactiques de base

Un jeu de guerre comprend toujours :
— un terrain de manœuvres, figuré par une carte découpée suivant une grille d'hexagones ;
— différentes pièces représentant des unités de combat ;
— une « table de résultats ».

Une « table de résultats » est un tableau à double entrée : sur les colonnes verticales apparaissent les rapports des forces en présence (de 1 à 6, en général) ; sur les lignes horizontales, le résultat des coups de dés. La rencontre des lignes et des colonnes donne les différents résultats du combat.

Les tables diffèrent suivant la gravité de ces résultats : on appelle « sanglante » une table qui donne des résultats très destructeurs ; « non sanglante » une table où dominent les mouvements de retraite. Ce caractère de la table se voit du premier coup d'œil, car le code utilisé est élémentaire :

Ae = attaquant éliminé
De = défenseur éliminé
Ar = attaquant recule
Dr = défenseur recule
Ex = échange de pièces (les deux forces en présence sont éliminées).

Donc, si l'on voit dominer les résultats Ae et De on dira que la table est « sanglante ».

C'est à partir de l'examen de la table de résultats que l'on doit élaborer sa stratégie, en gros tout au moins :
— table sanglante : il vaut mieux concentrer plusieurs unités sur les attaques, afin d'obtenir le rapport de forces le plus favorable ;
— table non-sanglante : il faut essayer d'encercler l'adversaire, ce qui permet de l'éliminer avec des rapports de forces assez faibles.

Enfin, il convient de ne pas oublier l'importance du coup de dés qui peut renverser le rapport de forces que l'on a établi, et conduire, par exemple, à un échange de pièces désastreux.

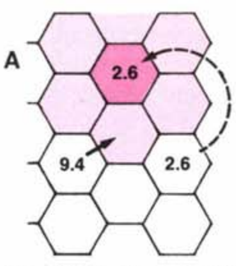
Un second élément fondamental est la notion de « zone de contrôle ». Celle-ci est généralement constituée par les 6 hexagones qui entourent la case occupée par une pièce. Aucune pièce ne peut faire retraite dans une zone de contrôle ennemie : si la table de résultats lui impose le recul, elle est éliminée. Ainsi s'explique la tactique d'encerclement dont nous parlions ci-dessus. Autre élément de la stratégie : le mode de déplacement, la mobilité et le potentiel d'attaque des différentes pièces. Cette notion se comprend d'elle-même. Précisons tout de même ceci.

La cavalerie a un potentiel d'attaque assez faible, mais elle est précieuse par son potentiel de mouvement qui en fait un ennemi redoutable dans les encerclements.

Pour l'artillerie, c'est le contraire : sa capacité de tirer à distance permet d'appuyer l'action des troupes classiques et d'augmenter le potentiel d'attaque sur un point où une concentration de troupes au contact les unes des autres serait impossible. Elle permet aussi, par les bombardements, de briser de petites unités, ou d'attaquer en évitant les effets négatifs des résultats : échanges ou retraites.

3 exemples

A : ENCERCLEMENT



9.4 et 2.6 attaquent 2.6.

Si 9.4 effectue le mouvement indiqué par la flèche noire, et que la table de résultats donne « Echange » (éliminations des deux pièces en présence), ledit échange sera très défavorable pour l'attaquant : 9.4 est une pièce beaucoup plus forte que 2.6.

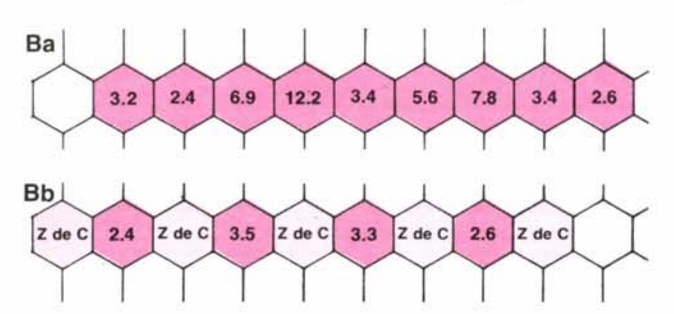
En revanche, si 2.6 effectue le mouvement indiqué par la flèche pointillée, elle place la pièce attaquée dans la double zone de contrôle 9.4 - 2.6 donc :
— si la table de résultats donne Dr (défense retraite) : la pièce attaquée, ne pouvant reculer, sera éliminée ;
— si la table de résultats donne Ex (échange) : l'échange 2.6 contre 2.6 sera beaucoup moins défavorable.

La règle de l'échange impose en effet, d'une part l'élimination de la pièce attaquée, d'autre part, en contrepartie, non

pas l'élimination de toutes les pièces attaquantes, mais seulement d'une ou plusieurs pièces totalisant une valeur au moins égale à celle de la pièce attaquée. Donc : si 9.4 attaque tout seul 2.6, l'échange les élimine toutes les deux. Mais si 9.4 et 2.6 attaquent ensemble 2.6, l'échange n'élimine que les deux pièces d'égale valeur.

B : FRONT UNI DE DEFENSE

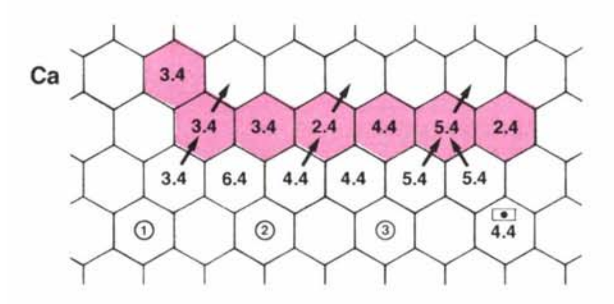
La constitution d'un front uni de défense est très importante : une telle disposition empêchera l'ennemi d'effectuer une manœuvre d'encerclement derrière les lignes.



Deux dispositions sont possibles.
Dans l'exemple Ba, la ligne de défense est constituée par des pions placés bord à bord. Cette ligne très puissante.
Dans l'exemple Bb, le front est formé par une chaîne qui fait alterner les pions et leurs zones de contrôle. Cette ligne, qui nécessite moins d'unités, est évidemment moins puissante. Elles n'en est pas moins très gênante pour un agresseur éventuel, car celui-ci ne pourra pas s'insinuer entre les pions sans combattre.

C. ATTAQUES

Cependant, même la plus forte ligne de défense peut être démantelée si les attaques sont menées contre elle avec méthode. Ainsi, l'ordre de ces attaques peut avoir une importance considérable. En voici un exemple.

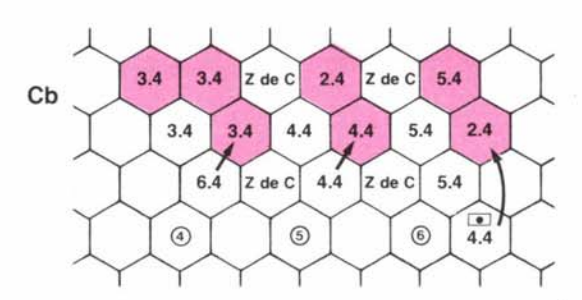


(Les cases en rouge sont occupées par les défenseurs ; le signe [•] désigne une batterie d'artillerie ; l'ordre chronologique des batailles est indiqué par les nombres cerclés.)

1 : 3.4 attaque 3.4 ; rapport de forces : 1 contre 1 ; coup de dés : 4 ; résultat : Dr - le défenseur recule et l'attaquant prend sa place.

2 : 4.4 attaque 2.4 ; rapport de forces : 2 contre 1 ; coup de dés : 6 ; résultat : Dr - le défenseur recule et l'attaquant prend sa place.

3 : 5.4 et 5.4 attaquent simultanément 5.4 ; rapport de forces : 2 contre 1 ; coup de dés : 3 ; résultat : Dr - le défenseur recule et l'un des deux attaquants prend sa place.

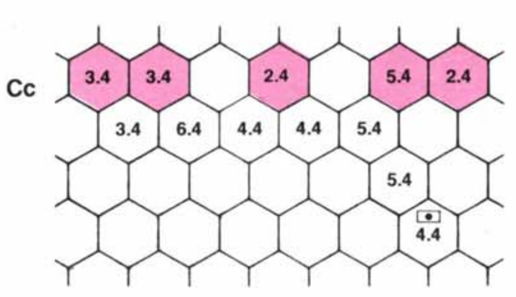


(Nouvelle disposition après les trois premières batailles.)

4 : 6.4 attaque 3.4 à 2 contre 1 ; dés : 5 ; résultat : Dr - mais 3.4 ne peut reculer, puisque, derrière elle, se trouve la zone de contrôle de 4.4. Elle est donc éliminée.

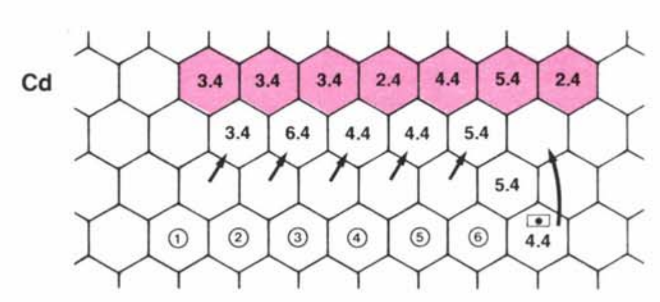
5 : 4.4 attaque 4.5 résultat : Dr - 4.5 est éliminée.

6 : l'unité d'artillerie 4.4 bombarde 2.4 qui subit Dr, et fait retraite. (L'attaquant 5.4 ne bouge pas : quand une retraite est provoquée par un bombardement d'artillerie, l'attaquant ne peut prendre la place du defenseur chassé.)



(Disposition après six batailles.)

Voici maintenant comment aurait évolué la situation *si les mêmes combats avaient été déclenchés dans l'ordre inverse* (c'est-à-dire : de droite à gauche), en appliquant les mêmes règles.



En comparant les croquis Cc et Cd, on voit aisément la différence des résultats.

F. M-F





règle du jeu

HISTORIQUE

Depuis trois cents ans, les ducs d'Orfburg et de Wulfenburg s'affrontent régulièrement pour un litige frontalier qui met en cause la ville de Kaiserburg et le territoire compris entre les deux bras de la rivière. Il y a trente ans, au terme d'une longue bataille, le duc de Wulfenburg reprit Kaiserburg, mais ne put se rendre maître du « territoire des deux rivières ».

Après trente ans de paix armée, le duc d'Orfburg déclara la guerre à son vieil ennemi. Son but : reprendre Kaiserburg, bien entendu. C'est cette « Guerre des Ducs » que vous allez faire revivre. Ce jeu d'initiation, volontairement simple, est destiné à familiariser les débutants avec les principes de base du jeu de guerre (Wargame) et de donner un exemple assez réaliste du thème « napoléonien ».

la guerre des ducs

LE JEU

Nombre de joueurs : 2

Eléments du jeu :

— une carte géographique divisée en cases hexagonales ;
— des pions (à découper) ;
— une table de résultats et une table des effets de terrain directement imprimées sur la carte ;
— il faut également se munir d'un dé.

Il y a 31 pions par pays (plus un pion marqueur de tours), soit : 1 duc ; 10 unités d'infanterie ; 10 unités de cavalerie ; 10 unités d'artillerie.

Ces pions portent des symboles (correspondant au code de l'OTAN) :

infanterie ;  cavalerie ; artillerie ;

et une couronne pour le duc. Ils portent également les indications suivantes :

— début du nom du pays : ORF (pour Orfburg) et WULF (pour Wulfenburg) ;
— à gauche, un nombre donnant la force d'attaque et de défense ;
— à droite, un nombre donnant le potentiel de déplacement (points de mouvements) ;
— pour l'artillerie seulement, en haut à droite, le nombre 2 rappelle la portée des canons : deux cases.

but du jeu : s'assurer une conquête territoriale décisive ou anéantir le duc ou les troupes adverses. Comme on va le voir, une des particularités de la Guerre des Ducs est que la situation des deux adversaires n'est pas symétrique : ils ne se trouvent pas exactement dans les mêmes conditions pour s'assurer la victoire.

mise en place des pions sur la carte : chaque joueur place une de ses unités sur chaque case de ville ou de forteresse qu'il possède. Ensuite, l'un après l'autre, et pièce par pièce, ils posent le reste de leur unités à l'intérieur de leurs frontières, jusqu'à ce qu'elles soient toutes en place.

Le joueur qui possède l'Orfburg commence toujours la partie.

durée du jeu : le jeu se déroule en 15 tours maximum, que l'on compte en faisant avancer le pion marqueur de tours sur l'échelle indicatrice à la fin de chaque tour.

Chaque tour est lui-même divisé en deux phases, correspondant chacune aux différentes actions d'un des joueurs. Quand les deux adversaires ont joué, le tour est achevé, et l'on passe au tour suivant.

les ducs : les deux pions représentant les ducs n'ont qu'un potentiel de défense : ils ne peuvent pas attaquer directement. En revanche, leur présence, à moins de deux cases, d'unités de leur camp, « fanatise » leurs troupes et double le potentiel d'attaque ou de défense de ces dernières.

Les ducs subissent, comme tout autre pion, les résultats des combats. En particulier, un duc peut-être éliminé au cours d'une bataille. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et le joueur qui le possède a perdu, même si les autres conditions de la victoire ne sont pas remplies.

les forteresses : les forteresses ne peuvent contenir qu'une unité (plus éventuellement un duc, qui ne compte pas pour une unité). Sans garnison, elles sont sans défense et peuvent être occupées par l'un ou l'autre des belligérants. Les unités d'artillerie peuvent tirer à partir d'une forteresse.

conditions de victoire : les deux belligérants n'obtiennent pas la victoire dans les mêmes conditions.

1 : Victoire marginale : le duché d'Orfburg gagne en s'emparant de la ville de Kaiserburg, tout en conservant le territoire compris entre les deux rivières. De son côté, le duché de Wulfenburg sera vainqueur s'il parvient à empêcher la réalisation de l'une de ces deux conditions.

2 : Victoire totale : la victoire totale est acquise pour l'un des deux pays avec la conquête de la capitale adverse, ou l'élimination du duc ennemi.

mouvements : pendant sa phase active, chaque joueur déplace autant d'unités qu'il le désire, dans la limite des points de mouvements attribués à chaque unité. Voici le nombre de points nécessaires pour se déplacer d'une case, selon la nature du terrain :

routes :	1/2 point par case
villes :	1/2 point par case
terrain normal :	1 point par case
ponts :	1 point par case (mais 1/2 point si le pont est franchi par une route)
bois :	2 points par case
hauteurs (brun) : ...	2 points par case
rivières :	infranchissables en dehors des ponts
lacs :	infranchissables.

(Note : si une unité doit emprunter une route au cours d'un mouvement, et si elle ne se trouve pas sur cette route au début de son déplacement, elle doit d'abord utiliser pour l'atteindre le nombre de points de mouvements nécessités par la nature du terrain qui la sépare de la route.)

limitations des mouvements : une unité ne peut en aucun cas se placer sur une case occupée par une autre unité, amie ou ennemie. Seule exception : le duc, qui, sur les cases de villes ou de forteresses, peut se placer sur une autre unité amie. Mais au cours d'un déplacement, une unité peut traverser une case occupée par une unité du même pays.

zones de contrôle : chaque unité exerce une influence particulière sur les six cases qui environnent celle qu'elle occupe : ces six cases constituent sa « zone de contrôle ». Les zones de contrôle présentent des propriétés particulières :

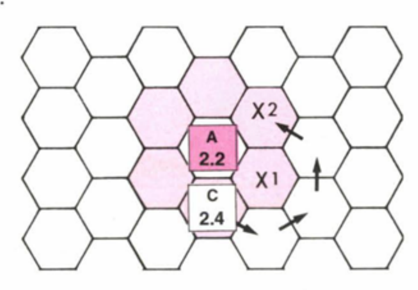
— une unité peut pénétrer dans une zone de contrôle ennemie sans dépense de points supplémentaire, mais elle n'a pas le droit de s'y déplacer : elle doit donc s'arrêter dès qu'elle y est entrée ;

— on ne peut donc passer d'une zone de contrôle à une autre qu'après être sortie de la première ;

— les zones de contrôle ne s'exercent pas au-delà d'une rivière, mais franchissent les ponts ;

— il est interdit de faire retraite dans une zone de contrôle ennemie.

Exemple :



l'unité C, se trouvant dans la zone de contrôle de A, ne peut atteindre la case X2 en passant par la case X1, qui se trouve également dans la zone de contrôle de A. Elle sera obligée de sortir de la zone, de contourner X1 et de pénétrer de nouveau dans la zone en X2. Elle dépensera donc 4 points de mouvement au lieu de 2.

les combats : pour livrer bataille, il faut que l'unité attaquante se trouve à une proximité suffisante de l'unité attaquée : cases contiguës pour l'infanterie et la cavalerie, une case d'écart pour l'artillerie. Plusieurs unités d'un même pays peuvent attaquer une seule unité adverse, pourvu que chaque unité attaquante remplisse les conditions de proximité.
Le combat étant déclaré, on additionne les points des unités attaquantes, puis les points de la défense (ceux-ci sont multipliés par deux si elle se trouve dans une ville, par trois dans une forteresse). On fait le rapport des points, lequel s'exprime en plaçant l'attaquant en numérateur et le défenseur en dénominateur. Il peut aller de 1/5 (ou « 1 contre 5 ») à 6/1 (ou « 6 contre 1 »). L'attaquant jette alors le dé. Le nombre obtenu est modifié, le cas échéant, par la nature du terrain (voir la « table des effets du terrain »).
Et l'on reporte, sur la « table des résultats », le rapport des forces et le nombre donné par les dés. Le croisement des deux lignes donne le résultat du combat.
Celui-ci s'exprime par un couple de lettres, dont voici la signification :

Ae (attaquant éliminé) : les unités attaquantes sont retirées du jeu.
Ar (attaquant recule) : les unités attaquantes reculent d'une case.
De (défense éliminée) : les unités de défense sont retirées du jeu.
Dr (défense recule) : les unités de défense reculent d'une case.
Ex (échange) : les unités de défense sont retirées du jeu, ainsi que les unités attaquantes totalisant une force au moins égale.

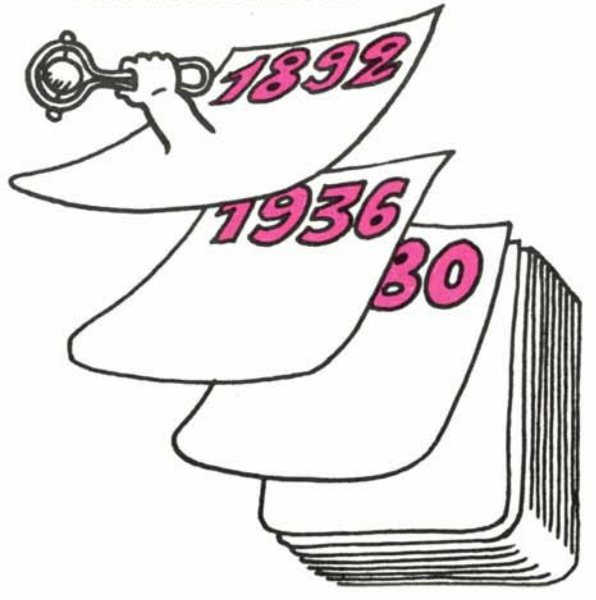
Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer, parce qu'elle a derrière elle un lac, une rivière ou une zone de contrôle, est retirée du jeu, sauf si elle est entourée d'unités amies : dans ce cas, elle pousse une de ces pièces et prend sa place.
On tiendra également compte des trois règles suivantes :
— on ne peut attaquer une unité donnée qu'une seule fois au cours de la même phase ;
— une unité donnée (ou un groupe d'unités) ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie durant la même phase ;
— plusieurs unités amies peuvent s'allier pour attaquer une unité adverse, mais cette action ne constitue qu'un seul combat, comportant un seul jet de dés.
Les résultats du combat sont applicables immédiatement, avant le début de la phase suivante.

cas de l'artillerie : une unité d'artillerie peut livrer bataille : soit à une distance de deux cases (bombardement), soit contre une unité contiguë (corps à corps). Dans le cas d'un bombardement, elle ne subit ni retraite, ni échange. En revanche, dans un combat corps à corps, elle subit les résultats de la table, comme n'importe quelle autre pièce.

avance après les combats : lorsque l'issue d'un combat oblige le défenseur à faire retraite, l'unité attaquante peut, si elle le désire, occuper la case que le défenseur abandonne, et ceci sans tenir compte des zones d'influence, ni des limites de déplacements qui lui sont propres.
La décision d'occuper ou non la case de l'adversaire doit être annoncée immédiatement après le combat. Cette décision est immuable : on ne peut en aucun cas la modifier par la suite.

F.M.-F.

CURIEUX ANNIVERSAIRE

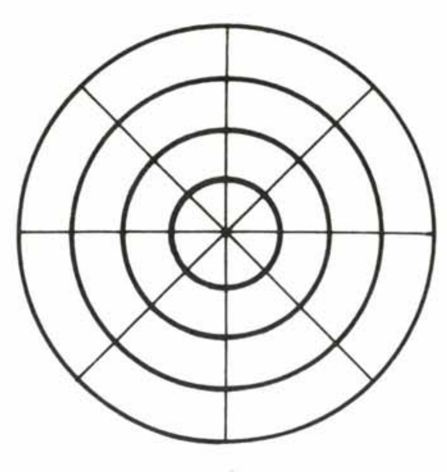


En 1936, les personnes nées en 1892 pouvaient se vanter d'avoir un âge remarquable. Si remarquable que J & S, né en 1980, n'atteindra un âge possédant la même propriété qu'au cours du XXIᵉ siècle. Quelle propriété et en quelle année ?

Voici trois allumettes :

En déplacer une seule pour former un carré parfait.

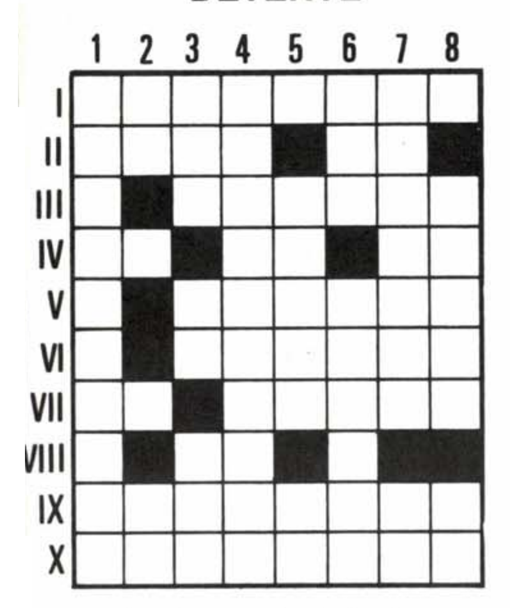
TROIS COTES POUR UN CARRE



VISEZ JUSTE

Placer huit points sur cette cible de façon que toute ligne droite en porte deux et tout cercle deux également.

GRILLE N° 1 : DEFINITIONS A DOUBLE DETENTE



Horizontalement : 1. Laitière en réserve. — **2.** Anneau écossais. Sigle bancaire pour un Henri VIII de cinéma. — **3.** Unir un département. — **4.** Possédé en Normandie. Viens d'avoir un paresseux. 42 initiales pour le réalisateur de « La Ronde ». — **5.** Volontairement surtaxé. — **6.** Baquet pour monter des briques. — **7.** Possèdes un champion. Essaie un abri. — **8.** Au-dessus de la condition. — **9.** Remises calmes. — **10.** Projettent un verbe conjugué pour des doigts douloureux.

Verticalement : 1. Indispensable pour la toilette. — **2.** Introduit un jaune. Article d'importation pour le monogramme du réalisateur de « Ninotchka ». — **3.** Elima en Amérique. Préposition en tête de l'escorte. Protectrice belge. — **4.** Détente qui ouvre les portes. — **5.** Moue en Allemagne. 21 initiales pour un président assassiné. — **6.** Pas là aujourd'hui. Lavée et battue familèrement. — **7.** Bon pape. Dans une grande école. — **8.** Perle teintée. Initiales pour la Mascotte du Régiment sur le calendrier.



TROIS CHIFFRES DANS L'ORDRE

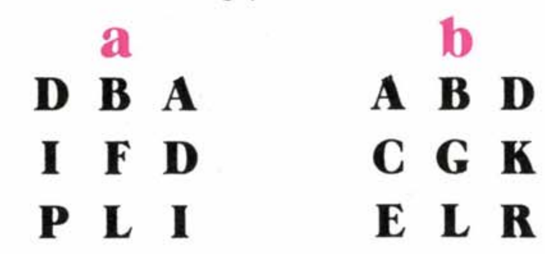
Déterminer le nombre de la dernière case, tel que l'ensemble fasse une suite logique.

503	406	310	215	. . .



LA LOGIQUE DE L'ALPHABET

Trouvez les suites logiques de ces 2 séries de lettres.



solutions p. 101



garden-party

AU CROQUET

Dans le jeu de croquet de Paul et Virginie une boule a 10 cm de diamètre, un piquet 2,5 cm de diamètre et un arceau mesure 20 cm.

1° Est-il plus facile de franchir un arceau de face à une distance donnée ou de croquer à la même distance ?

(croquer = heurter une autre boule).

2° De combien de fois est-il plus facile de croquer que de frapper le piquet (à la même distance bien entendu) ?

3° Est-il plus facile de franchir l'arceau de face à une distance



donnée ou de frapper le piquet, à même distance ?

4° Supposons maintenant que les arceaux mesurent 30 cm. Est-il alors plus facile de franchir la cloche, étant bien placé, à une distance donnée, ou de croquer à la même distance ?

5° Quelle est d'ailleurs la dimension minimale de chaque arceau pour que l'on puisse franchir la cloche ?

AUTOUR DU GROS ARBRE

Ce gros arbre a un tronc cylindrique de 4 m. de circonférence. Un escargot l'escalade au milieu de la face que l'on peut voir. Il est à 47 cm au-dessus du sol. Par derrière, au milieu de la face cachée, un autre escargot grimpe aussi. Il ne lui reste plus que 3 cm pour être à 2 m au-dessus du sol. Mais soudain, dans leur langage secret, nos 2 escargots décident d'abandonner leurs escalades et d'aller l'un vers l'autre par le plus court chemin. Combien chacun parcourt-il ainsi, sachant que la rencontre a lieu à mi-chemin ?



LA SURFACE DU JARDIN

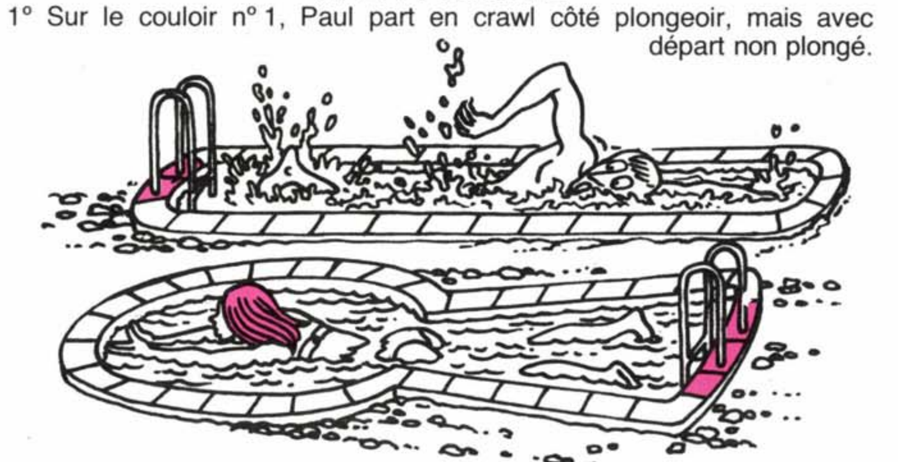
Paul et Virginie considèrent la surface totale du jardin (nombre entier de m²). Paul diminue ce nombre de 5 000. Virginie écrit ensuite 2 fois côte à côte le nombre à 3 chiffres restant. Puis Paul divise ce nouveau nombre par 7 et lui retranche 7 fois le reste entier de la division. Virginie divise alors ce résultat par 11, et lui retranche 11 fois le reste entier de la division. Paul divise enfin ce nombre par 13 et lui retire 13 fois le reste entier de cette dernière division.

Il reste alors 555.

Quelle est la surface du jardin de Paul et Virginie ?

A LA PISCINE

1° Sur le couloir n° 1, Paul part en crawl côté plongeoir, mais avec départ non plongé.



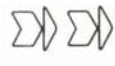
Sur le couloir n° 2, Virginie part en même temps, en brasse coulée, du côté du petit bain. Ils nagent à vitesses constantes. Ils se croisent une première fois à 5 m de l'extrémité de la piscine, côté petit bain.
Puis tous deux, l'un après l'autre, font demi-tour et repartent l'un vers l'autre en conservant la même allure. Ils se croisent une deuxième fois à 2,5 m de l'extrémité côté plongeoir.
Quelle est la longueur de la piscine ?
2° Un autre jour, ils décident de faire une course de 50 m en nage libre (Paul préfère le crawl, Virginie la brasse).
Paul laisse 18 m d'avance à Virginie.
Quelle distance y aura-t-il entre nos deux nageurs lorsque le premier gagnera ?

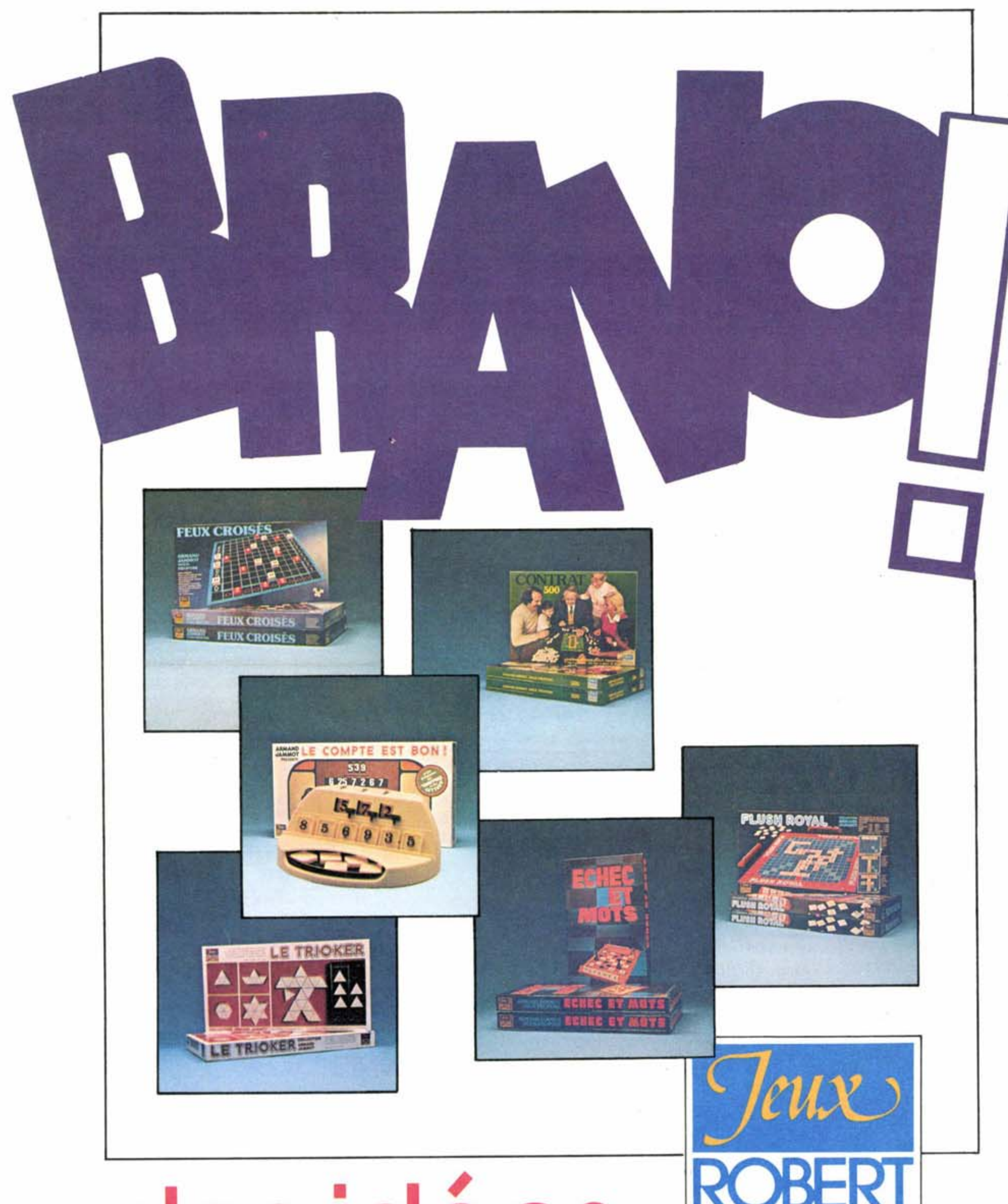


AU TENNIS

Paul et Virginie organisent un tournoi de tennis entre les 37 membres de la famille. On tire au sort les partenaires 2 à 2 pour le 1er tour, la 37e personne devant participer directement au 2e tour. Au 2e tour, on tire également au sort les partenaires 2 à 2 puis on fait de même au 3e tour (chaque fois que se présente un nombre impair de joueurs, l'un d'eux saute un tour).
Sachant que, pour chaque match, il faut une nouvelle boîte de balles, combien en faudra-t-il pour l'ensemble du tournoi ?

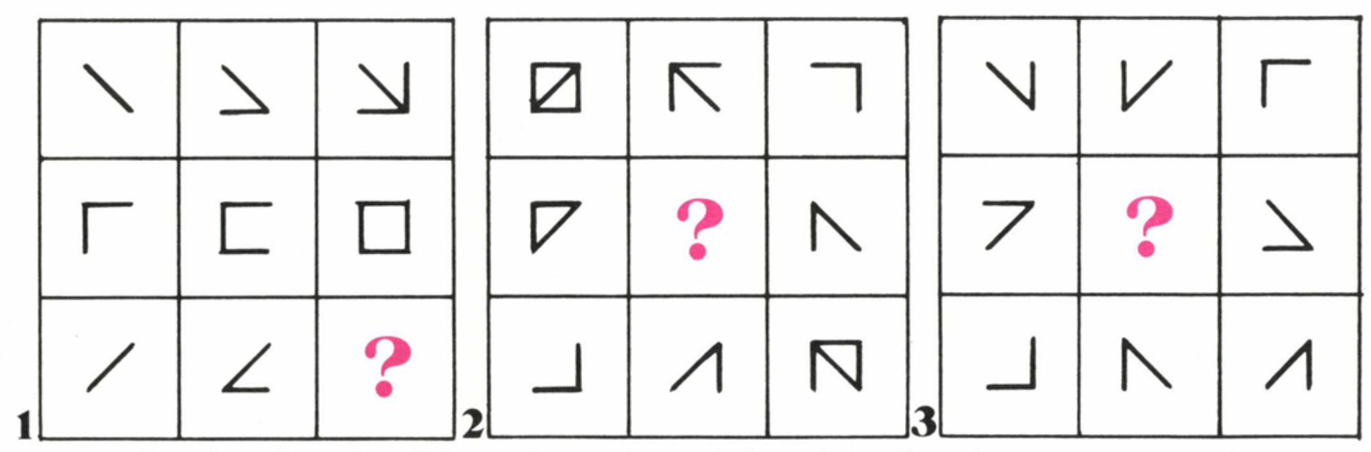
solutions p. 101





des idées
qui étonnent

TROIS CARRES LOGIQUES



Remplacez les points d'interrogation par les symboles qui complètent logiquement ces carrés.

DELIT DE FUITE

Trois agents de la circulation ont remarqué qu'un automobiliste avait enfreint le code de la route. Aucun d'eux n'a retenu le numéro (à quatre chiffres) qui figurait sur la plaque minéralogique, mais chacun d'eux a retenu une particularité de ce nombre.
Un des agents se rappela que les deux premiers chiffres étaient identiques, l'autre que les deux derniers chiffres étaient également identiques. Enfin le troisième (qui était un peu mathématicien) a affirmé que ce nombre de quatre chiffres était un carré parfait.
Pouvait-on d'après ces données trouver le numéro de la voiture ?

TOUT L'ALPHABET DANS L'ORDRE

Allez de A à Z en passant par toutes les lettres de l'alphabet. Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale. Il vous faudra sortir de plus d'un cul-de-sac !



G	F	T	N	B	G	H	A	M	E
D	I	Q	H	F	I	J	C	B	D
O	C	H	G	L	E	D	S	C	R
M	I	B	H	I	F	M	E	D	T
J	P	I	S	K	P	N	B	F	W
K	L	K	J	I	L	S	G	H	Y
E	V	P	O	M	N	O	V	C	U
S	R	Q	N	S	I	U	P	W	X
Y	T	V	R	T	T	Y	X	C	Y
X	W	U	B	U	Z	D	Y	E	B

solutions p. 102



Dans ces deux problèmes, il s'agit, par une série de déductions logiques, de déterminer un mot de cinq lettres.

Dans chacune des deux listes suivantes, chaque mot a une et une seule lettre qui occupe la même place que dans le mot à déterminer.

a	b
MALUS	BELLE
CORSO	SAGAN
MORTE	ETIRE
MORUE	SALON
CARRE	SAINS
SINGE	CELLE
MENUE	SELON
LACET	AVION
MALES	SATAN
MONTE	EVIAN

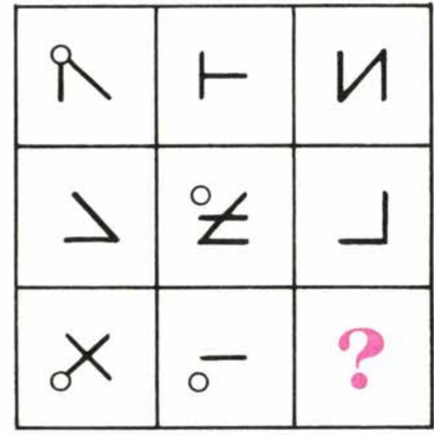
LES INSEPARABLES

Dans ces neuf cases sont inscrits des mots apparemment sans rapport entre eux. Et pourtant, deux par deux, ils en ont un !

A vous de reformer ces couples.

SAPER REBUT	ECART TROP	ELUES NIER
ETOC TORT	RIME SEULE	TROT EMIR
REIN TUBER	TRACE REPAS	PORT COTE

UN CARRE LOGIQUE



Remplacez le point d'interrogation par le symbole qui complète logiquement ce carré.

GRILLE N° 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I											
II							■				
III				■		■				■	
IV											
V				■					■		
VI								■			
VII						■					■
VIII					■		■				
IX											

Horizontalement : I. Passage clouté. — **II.** Débarrassée de ses impuretés. Elle est d'envergure. — **III.** Sur les genoux. Vous met dans de beaux draps. — **IV.** Distinguées par leur manque de distinction. — **V.** Fait de l'ombre à l'iris. Chassée par le hérisson. Se rend. — **VI.** Donniez dans la copie conforme. Bouts de tissus. — **VII.** Plus près du quart que de la demie. Fit partie du gouvernement Pitt. — **VIII.** Créature. Inversé : parfois nécessaire. — **IX.** Procèderas à un nouveau calcul.

Verticalement : 1. Lancer quelques fleurs. — **2.** Accord parfait. — **3.** On y rencontre le phragmite. — **4.** Conjonction. De bas en haut : on s'y met pour se remettre. — **5.** Fit l'oie, mais se laissa séduire par un cygne. — **6.** Démonstratif. Evite qu'on se mette en nage. Personnel. — **7.** Vous aide à mettre les voiles. — **8.** Fait l'objet d'une filature. Sous-préfecture de la Drôme. — **9.** Consacré. Possessif. — **10.** S'agit-il bien de cette personne ? (épelé). Fit prendre l'air. — **11.** Passée au crible et de bas en haut. Préposition.

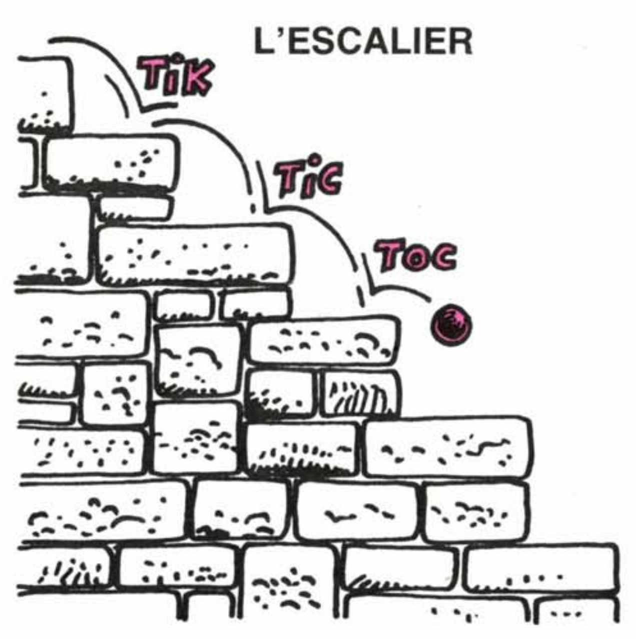
MOT CHIFFRE

A chaque lettre correspond le nombre qui est son numéro d'ordre dans l'alphabet.

A = 1, B = 2, C = 3...

Déterminer un mot de cinq lettres sachant que :
a) La troisième et la quatrième lettres ont un multiple commun qui est 3, leur somme donne la dernière lettre augmentée de 10.
b) La dernière et la quatrième lettres sont consécutives.
c) La première et la seconde lettres sont en ordre croissant, leur somme est égale à la somme des troisième et cinquième lettres.
d) La différence entre la première et la seconde lettres est trois fois la moitié de la dernière lettre.

L'ESCALIER



Comment aller de la **bille** au **calot** (une bonne affaire dans les cours de récréation !) en changeant une seule lettre à chacun des huit mots de cet escalier ? L'ordre des lettres change à chaque fois. Aidez-vous des définitions.

B I L L E
. . . . . Pour l'instant, le calot est la vôtre
. . . . . Toujours à claire-voie
. . . . . Phonétiquement, précèdent do
. . . . . Agave du Mexique
. . . . . Un marais au masculin
. . . . . Ne perdez pas le vôtre dans ce jeu !
. . . . . Il a coûté cher à Achille
C A L O T

solutions p. 102

DES JEUX PLEIN 17 MON SAC



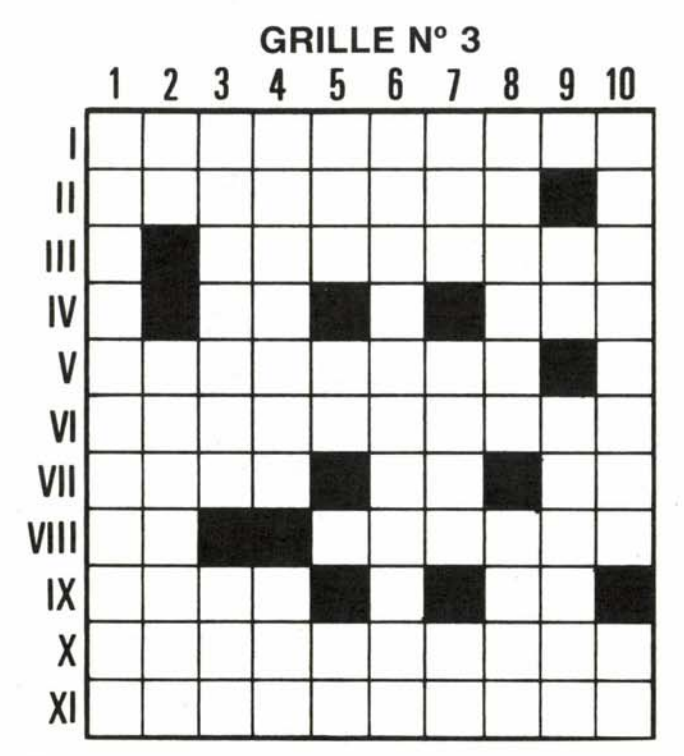
Isidore, qui est courtier en jeux de société, achète un lot de deux sortes de pièces à 18 F et à 17 F. Il paie ce lot 351 F.
Quel est le nombre de chaque type de pièces ?

MYSTERIEUX COCKTAIL



Pour préparer un cocktail, Serge mélange un volume d'un alcool à 12°, deux volumes à 8° et un volume à 16°. Quel est le degré de cette composition ?
(on admet la conservation de volume)

GRILLE N° 3



Horizontalement : 1. Est de la jaquette qui flotte. — **2.** Espèce de presse-purée. — **3.** Mouvements houleux. — **4.** Conjonction. Permettait d'exporter pas mal de devises. — **5.** Au galop. — **6.** Vagues de fond. — **7.** Transport en commun. Dans l'eau. Manche à gigot. — **8.** Cœur solitaire. Fixe par l'arrière. — **9.** Equipe d'Angleterre. Tête de liste. — **10.** Excentriques. — **11.** Des relations qui content.

Verticalement : 1. La voix de la réaction. — **2.** Entré dans les mœurs. Sera cause de distraction. — **3.** Fait partie de la bande des Neuf. Tiré des flûtes par le précédent. — **4.** Conduit pour l'arrosage. Lettres de Monseigneur. — **5.** A l'envers : sous-croûte. Pousse au bout du doigt. Morceau de piano. — **6.** C'est peut-être une mutation provoquée. — **7.** Ca fait un sacré bout de temps ! Est égal à l'envers. Triplement dans l'auxiliaire. — **8.** Sautées. Echangé avec un correspondant. — **9.** Pas entièrement sec. Est dans le vent. — **10.** Boire comme ça peut griser ailleurs que dans les Grisons (deux mots). J.P.

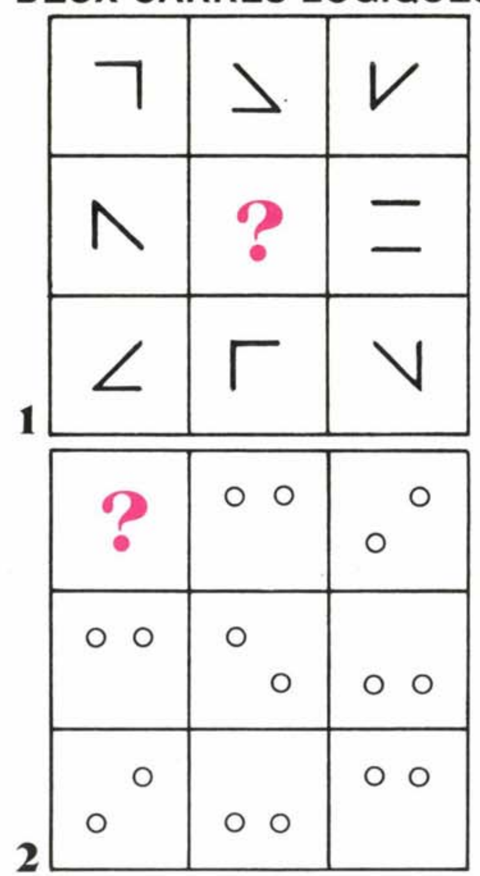
jeux & casse-tête



LEANDRENAUDREYMARCELINES

Au premier coup d'œil, ces lettres laissent apparaître trois prénoms. Mais en y regardant mieux, vous découvrirez qu'elles en cachent en fait... douze, si vous prenez de temps en temps la peine de rajouter des accents !

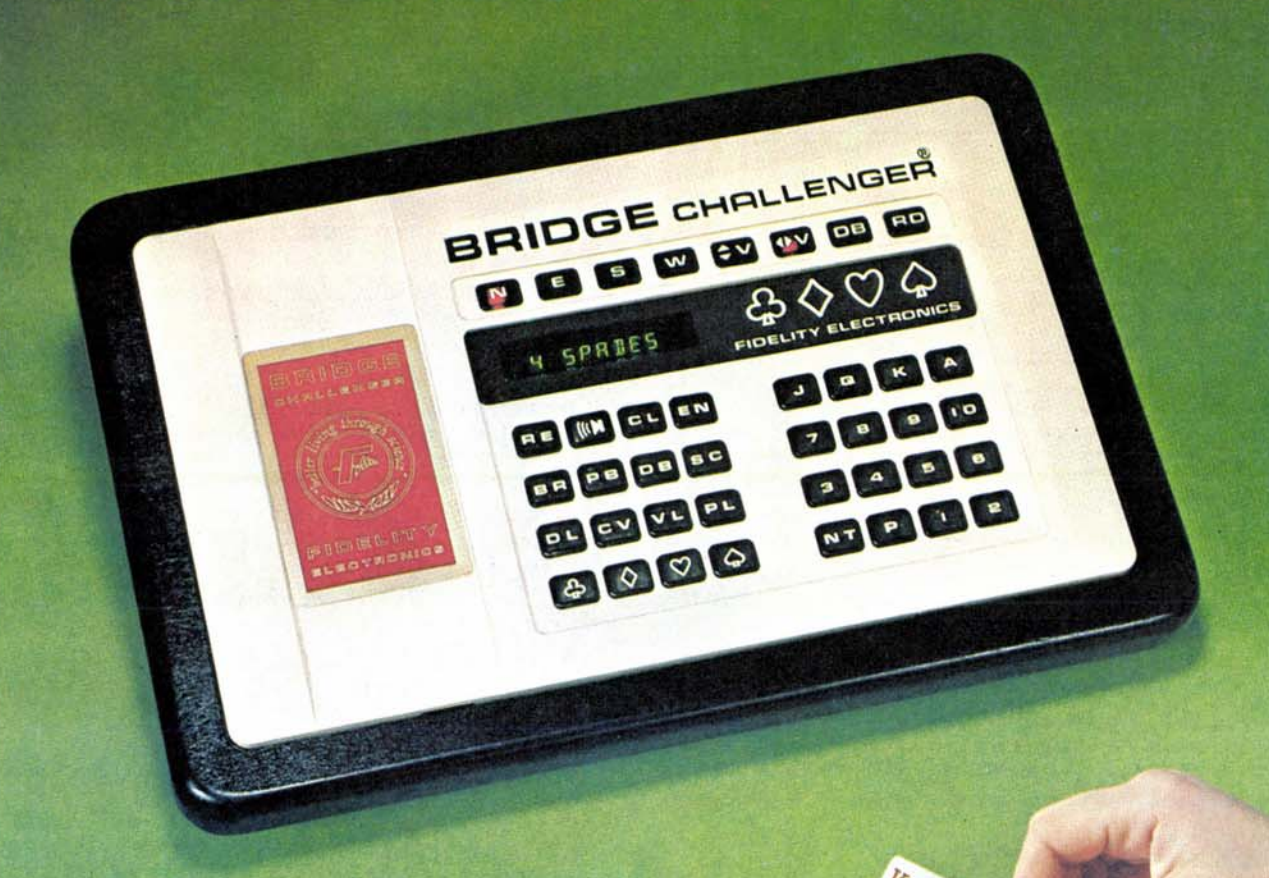
DEUX CARRES LOGIQUES



Remplacez les points d'interrogation par les symboles qui complètent logiquement ces carrés.

solutions p. 102

au BRIDGE défiez l'ORDINATEUR



Bridge Challenger®

L'ADVERSAIRE / LE PARTENAIRE TOUJOURS DISPONIBLES

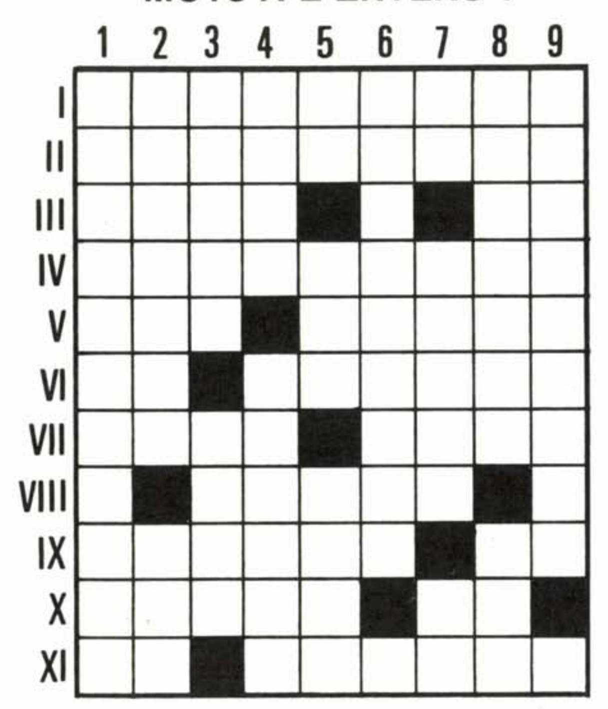
Joue les conventions les plus connues dont : «LA MAJEURE 5e»

DEMANDE DE DOCUMENTATION

REXTON - B.P. 154 - 75755 PARIS Cedex 15

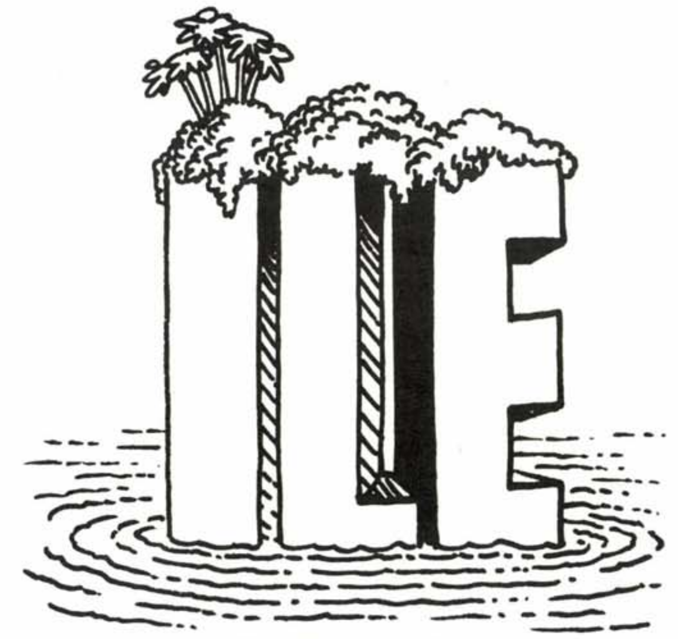
Adresse :

GRILLE Nº 4 : MOTS A L'ENDROIT OU MOTS A L'ENVERS ?



Horizontalement : I. Indispensable pour certains voyages. — **II.** Assistance. — **III.** Réalisateur italien. Deux otées de trois. — **IV.** Fendiller. — **V.** Mesure agraire. Supporte le chignon. — **VI.** Possessif. Sorte de panade. — **VII.** Elle ne manque pas de retenues. Département. — **VIII.** Période. — **IX.** Mettent le dentiste à l'ouvrage. Conjonction. — **X.** Fait partie de la famille. Peut aller se faire rhabiller. — **XI.** Possessif. Calcul de la position d'un navire.

Verticalement : 1. Service administratif. — **2.** Jouerai les roublards. Perroquet. — **3.** Patronne de l'Alsace. Fait fonctionner le panca. — **4.** On pratique sa politique pour en tirer parti. Araignée des jardins. — **5.** Relie. Côtoient les autres. On mettait les voiles avec elles. — **6.** Faisions force de rames. — **7.** Note. L'être, c'est manquer d'arguments. Conjonction. — **8.** Fera jouer son risorius. Echange de timbre. — **9.** A l'origine d'un tunnel.



LE MOT QUI GRANDIT

En partant du premier mot et en ajoutant une lettre à chaque nouvelle définition, vous obtiendrez sept mots dont le dernier comportera huit lettres.

Une île
Parfois démontée, elle n'est pas démontable
Evoque aujourd'hui le pétrole
Un parmi 36 000
A la voile ou à vapeur
Son papier n'est pas à lettres
Alcool ambré... mais imbuvable



AUTOUR DE LA TABLE

Au cours de ce dîner, Martine se trouve assise à gauche de Jean-Pierre. Geneviève n'est ni à côté de Magali, ni à droite de Daniel, mais en face d'Alain. Reconstituez la table !

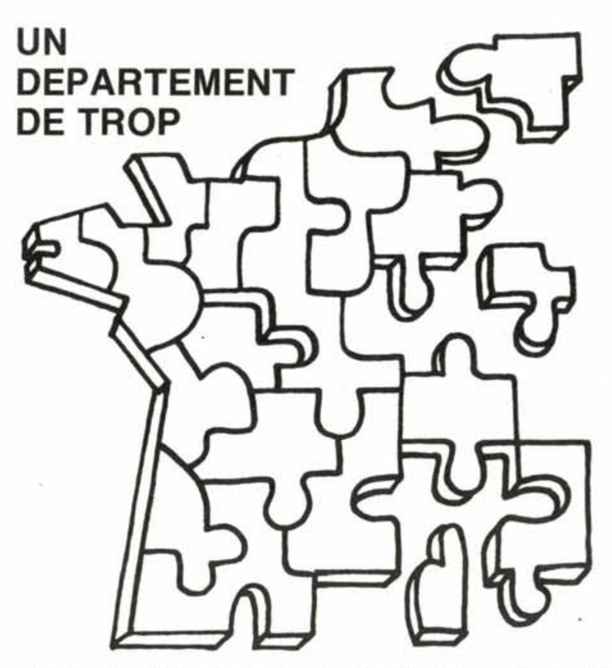
jeux & casse-tête

solutions p. 102



jeux &

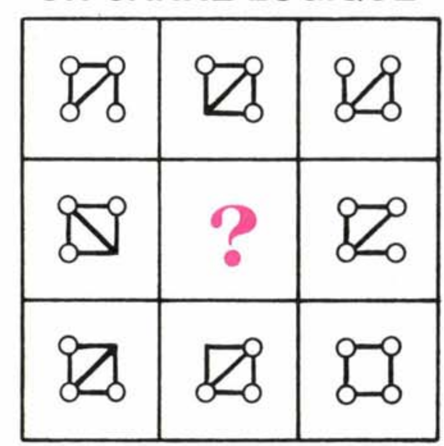
UN DEPARTEMENT DE TROP



Parmi ces départements s'est glissé un intrus. Pour le démasquer, il vous suffira de découvrir le point commun à tous les autres.

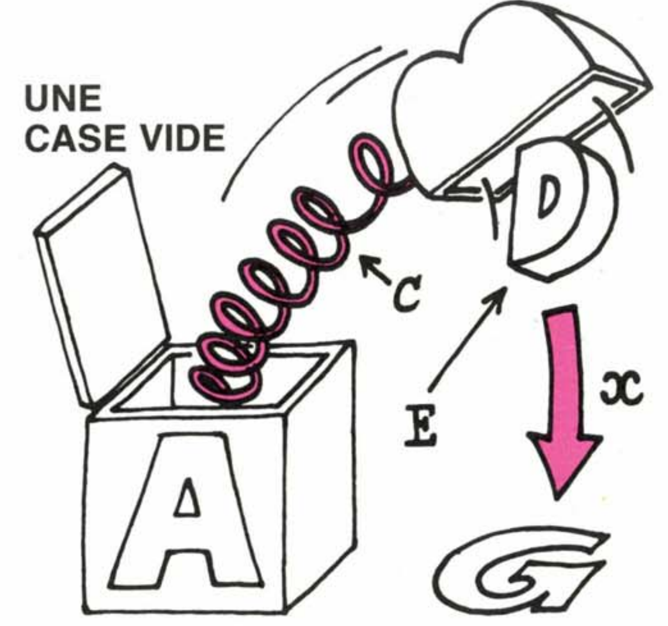
Landes	**Somme**	**Ardennes**
Dordogne	**Lot**	**Sarthe**
Lozère	**Vosges**	**Morbihan**
Charente	**Gers**	

UN CARRE LOGIQUE



Remplacez le point d'interrogation par le symbole **qui complète logiquement ce carré.**

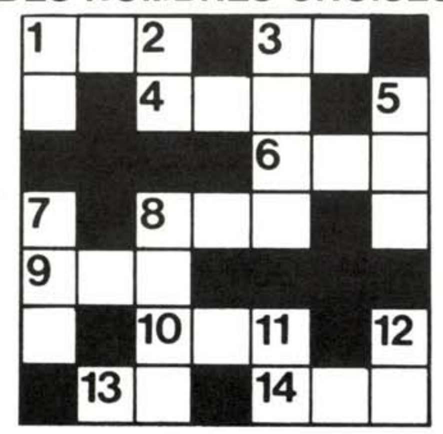
UNE CASE VIDE



Déterminer le groupe de lettres de la dernière case, tel que l'ensemble fasse une suite logique.

A O D M	B P C N	C Q B O	. . . .

DES NOMBRES CROISES



Horizontalement

1. Le cube de e/2
3. Le carré de a
4. Le carré de b
6. Le carré de d/2
8. Le carré de c
9. Le carré de d
10. Le carré de e
13. Le carré de e/2
14. Le 2e chiffre est le carré du 1er et le 3e, le cube du 1er.

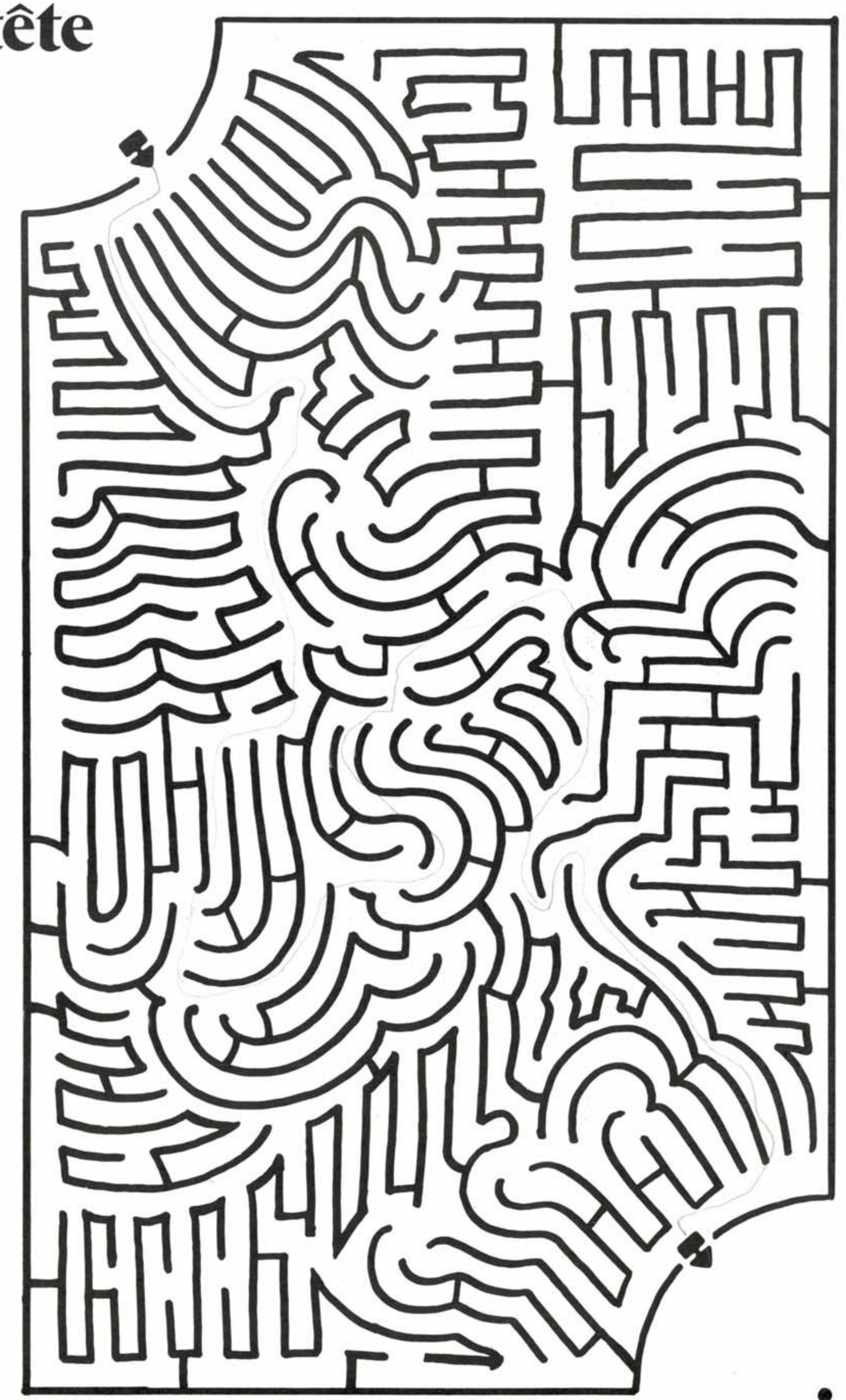
Verticalement

1. Le nombre d'états des Etats-Unis
2. Le cube f
3. Le carré du double de b
5. Le carré de g
7. Le carré de un de plus que d
8. Le carré du double de e
11. premier
12. Le carré de h

(a, b, c, d, e, f, g et h sont des nombres entiers différents. Tous les nombres placés sur la grille sont **également différents).**

casse-tête

THESEE...
VOUS !
et ne vous
perdez pas dans
ce labyrinthe.



solutions p. 102-103

questions de logique



L'auteur de casse-tête mathématiques doit éviter un écueil : offrir au lecteur un problème connu sous un habillage différent.
On fait en général remonter au XVIème siècle l'apparition des premiers ouvrages de récréations mathématiques, mais les paradoxes logiques remontent à l'antiquité.
Tel le paradoxe d'Achille et de la tortue (ou de la flèche et de la cible), par lequel Zénon (1) démontrait l'impossibilité pour Achille de rattraper la tortue. Tel le paradoxe des Crétois, où une succession de raisonnements logiques aboutit à démontrer le contraire de l'affirmation dont on était parti. (Tous les Crétois sont des menteurs ; or, je suis crétois ; donc je mens ; donc tous les Crétois ne sont pas des menteurs !).
Il est donc a priori difficile d'éviter le « déjà vu » lorsque l'on choisit un sujet abondamment traité depuis 2 500 ans. Mais, dans les ouvrages de récréations mathématiques, les paradoxes logiques sont rarement abordés de façon claire. Les solutions données sont souvent confuses, voire erronées.

L'explication du paradoxe d'Achille et de la tortue est simple. Contrairement à ce qu'ont cru les mathématiciens pendant deux millénaires, la somme d'une infinité de termes finis n'est pas forcément infinie. Par contre, plus près de nous, le célèbre « paradoxe du pendu » est donné avec cinq solutions différentes dans un ouvrage récent (2). C'est dire qu'au moins quatre des solutions proposées sont fausses !
Il est donc possible d'aborder des problèmes anciens sous un jour nouveau. La logique a profondément évolué depuis Aristote, en particulier dans le sens d'une formalisation qui rend tout traité de logique moderne incompréhensible au non-mathématicien. En outre, le logicien Gödel a montré en 1930 qu'il existait des propositions vraies dont on ne pouvait démontrer qu'elles étaient vraies. Dans le cadre de cet article sans prétention, nous n'utiliserons qu'une logique simple, non formalisée.
Mais, même en cherchant à ne faire appel qu'à la « logique du bon sens », on ne peut pas se contenter de partir du principe fondamental de certaines logiques anciennes : « toute proposition est vraie ou fausse ». En effet, certains types de paradoxes logiques n'ont d'existence que parce qu'ils reposent sur un troisième type de proposition, ni vraie, ni fausse, mais contradictoire.
Lorsque, désignant une pierre, nous disons « cette pierre est ronde » :
- ou bien cette pierre est ronde, et l'affirmation est vraie ;
- ou bien cette pierre n'est pas ronde, et l'affirmation est fausse.

Mais lorsque nous disons « cette pierre carrée est ronde », nous formulons une affirmation contradictoire. Le bon sens nous dicte que cette phrase ne veut rien dire. Et que, bien sûr, si l'on cherche à bâtir un raisonnement logique à partir de cette phrase, nous n'aboutirons à rien.
Comme nous le verrons plus loin, il en est de même en logique. Si l'on cherche à bâtir un raisonnement logique à partir d'une proposition ou d'un ensemble de propositions contradictoires, nous n'aboutirons à rien, sinon à un paradoxe apparent.

(1) *Zénon d'Elée, philosophe grec, ayant vécu au Vème siècle avant J.C.*

(2) *Martin Gardner, Le paradoxe du pendu,* Dunod, 1971.

1 PROTAGORAS ET SON DISCIPLE

Protagoras (485-411 avant J.C.) enseigna longtemps à Athènes la rhétorique, l'art du bien-dire et de la persuasion. Il fut l'un des plus habiles dans le maniement du sophisme, faux raisonnement destiné à tromper l'interlocuteur.

L'un de ses disciples, intelligent mais impécunieux, souhaitait devenir homme de loi. Comme il n'avait pas les moyens de rétribuer le Maître pour les cours donnés, il lui avait proposé l'arrangement suivant :

L'enseignement de Protagoras, s'il était de qualité, devait faire du disciple un homme de loi compétent. Si le disciple gagnait la première affaire qui se présenterait à lui, Protagoras serait normalement rétribué. Sinon, il ne le serait pas, l'élève étant désormais dégagé de toute dette à l'égard du Maître.

L'enseignement fut donné. Le disciple quitta le Maître ; mais le temps passa, et aucune affaire ne se présenta à lui. Protagoras demanda bientôt le paiement de son enseignement, et le disciple ayant refusé, l'affaire fut portée devant la juridiction compétente.

Le disciple développa alors la thèse suivante :

« Si je gagne mon procès, en application de la sentence, je n'aurai pas à payer. Si je le perds, en application de mon arrangement avec Protagoras, je ne lui devrai rien. Dans les deux cas, je n'aurai rien à payer. »

Quant à Protagoras, il développa évidemment la thèse opposée :

« Si mon disciple perd son procès, en application de la sentence, il devra me payer. S'il le gagne, en application de notre arrangement, il devra également me payer. Dans les deux cas, je toucherai le juste prix de mon enseignement. »

Comment le juge doit-il trancher ?

2 LE MASQUE DE FER

L'énigme du Masque de Fer intrigue la France depuis 300 ans. Elle intriguera longtemps encore. Quelques détails sont cependant parvenus jusqu'à nous.

Incarcéré vers 1665 dans la forteresse de l'Ile Sainte-Marguerite, face à la baie de Cannes, transféré à la Bastille en 1690, ce mystérieux individu mourut en 1703. Fin, racé, cultivé, le Masque de Fer était amateur de bonne chère, de beaux linges et de fines dentelles. Deux activités principales meublaient ses loisirs forcés : la musique et l'étude de la logique.

En 1885, lors de la construction d'un immeuble édifié sur l'emplacement même de la Bastille, un vieux masque métallique, partiellement rongé par la rouille, fut retrouvé. Certains esprits s'échauffèrent, mais rien à l'époque ne permit d'affirmer qu'il s'agissait du fameux Masque de Fer.

Récemment, un historien ressortit ce masque des caves du musée où il avait été entreposé. En grattant la couche de rouille, cet historien eut la

par Jean-Claude Baillif

surprise de voir apparaître deux inscriptions en latin. Par ailleurs, les méthodes modernes de datation permirent d'établir que ce masque avait été fabriqué vers 1670 (à cinq ans près), les deux inscriptions ayant été réalisées une vingtaine d'années après. Voilà qui fit rebondir la polémique, le lieu de la découverte et la coïncidence des dates rendant plus que probable l'authenticité du masque découvert en 1885.

Et cela, d'autant plus que les deux



inscriptions ne pouvaient avoir été écrites que par un logicien. Ces deux inscriptions étaient en effet les suivantes :

— Je ne suis pas le frère jumeau de Louis XIV.

— Une seule de ces deux inscriptions est vraie.

On peut raisonnablement supposer que le Masque de Fer, savant logicien, a volontairement laissé à la sagacité de la postérité ces deux inscriptions dont chacune d'elle est, soit vraie, soit fausse.

Dans ces conditions, que peut-on déduire de ces inscriptions ?

3 LA PYRAMIDE DE CHEOPS

1926 : l'expédition Sanders-Hardmuth viole le tombeau de l'Inca Rascar Capac et ramène sa momie en Europe. L'année suivante, les membres de l'expédition sont atteints d'un mal étrange.

1928 : malgré de sinistres précédents, un savant, le Professeur Mortimer, et un aventurier, le Capitaine Blake, s'embarquent pour la Vallée des Rois, sur la foi d'un papyrus retrouvé dans les souks du Caire.



Quelques mois plus tard, au pied de la face nord de la pyramide de Chéops, les fouilles ont bien avancé. Un soir, le bandeau supérieur d'une porte est découvert. Le professeur Mortimer interrompt immédiatement les fouilles et, la nuit venue, à l'aide du Capitaine Blake, il entreprend de dégager l'ouverture. Bientôt, le passage est ouvert et permet aux deux hommes de pénétrer dans une galerie partiellement envahie par le sable.

De galeries en rampes, de rampes en escaliers, le Professeur Mortimer et le Capitaine Blake progressent rapidement et débouchent dans une grande salle, richement décorée.

Au centre de la pièce, une grande dalle surélevée comporte en son centre trois trappes, entourées de nombreux hiéroglyphes, que le Professeur Mortimer s'efforce fièvreusement de déchiffrer à la lueur tremblotante d'une lampe à pétrole. Le texte met en garde le profanateur et précise que derrière l'une des trappes se trouve un trésor, mais que l'ouverture de chacune des deux autres trappes commande un dispositif obstruant définitivement les galeries que nos explorateurs ont empruntées.

Chaque trappe comporte en outre une inscription.
La première trappe : « Le trésor n'est pas sous cette trappe ».
La seconde trappe : « Le trésor n'est pas sous cette trappe ».
La troisième trappe : « Une seule de ces trois inscriptions est vraie ».
Le Professeur Mortimer réfléchit un long moment puis, désignant une trappe, dit au Capitaine Blake : « Logiquement, le trésor est sous cette trappe. Que fait-on ? ».

Sans plus attendre, le Capitaine Blake se précipite vers la trappe désignée et entreprend de la soulever. A peine a-t-il commencé que le bruit des blocs de pierre venant obstruer les galeries parvient aux oreilles des explorateurs trop hardis.

Quelle trappe le Professeur Mortimer a-t-il choisie ?

Quelle erreur a-t-il commise ?

4 LE DOCTEUR, LES DEUX INFIRMIERS ET LE FOU

Le Directeur d'un asile psychiatrique australien fait visiter son établissement à un journaliste. Ils pénètrent dans une pièce où se trouvent quatre personnes d'apparences extérieures semblables.

Le Directeur, qui dit toujours la vérité, indique alors au journaliste que parmi ces quatre personnes, il y a deux infirmiers, qui disent toujours la vérité, un médecin, qui tantôt ment, tantôt dit la vérité, et un fou pour qui, toute proposition vraie est fausse, et toute proposition fausse est vraie.
Les quatre personnes, que nous appeleront A, B, C et D, prennent chacune la parole :
A : je suis infirmier
B : je suis infirmier
C : je suis fou
D : le soleil se lève à l'Est.
Le Directeur demande alors au journaliste : « Qui est le fou ? »

Après un moment de réflexion, le journaliste déclare qu'il ne peut répondre à cette question.

Le Directeur ajoute : « Vous avez raison. Je précise que le Docteur est brun. »
Le journaliste désigne alors le fou.

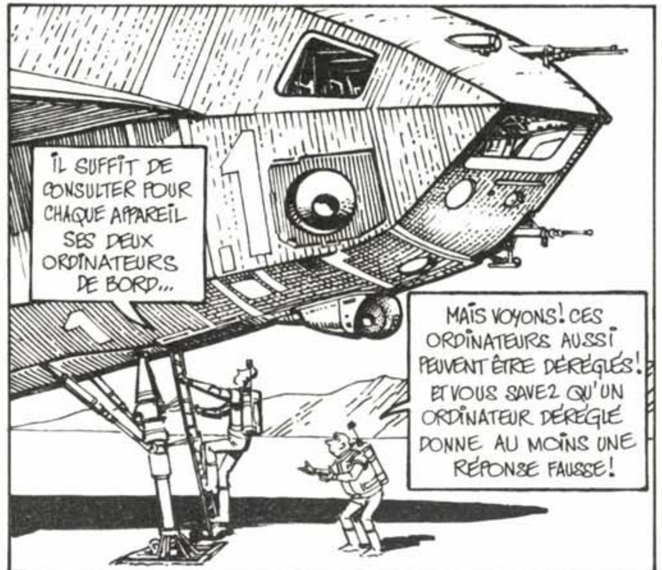
Qui est le fou ?

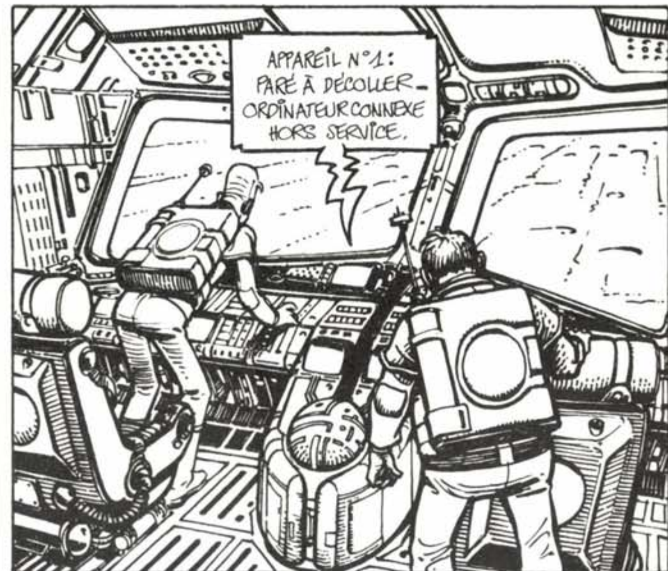
QUESTIONS DE LOGIQUE. *Si ces problèmes ont résisté à votre sagacité, consultez les solutions avant de découvrir la page suivante. Car plus que des réponses, ces solutions vous proposent des conseils pour aborder les questions de logique. Elles devraient donc vous aider à répondre aux interrogations que leurs véhicules spatiaux posent aux astronautes du verso.*
En effet, la bande dessinée par Claude Lacroix, sur un scénario de Marie Berrondo, propose un joli problème de logique, ou plutôt : six petits problèmes que l'on peut résoudre indépendamment les uns des autres. Alors, bon courage et rendez-vous de l'autre côté...

solutions p. 103

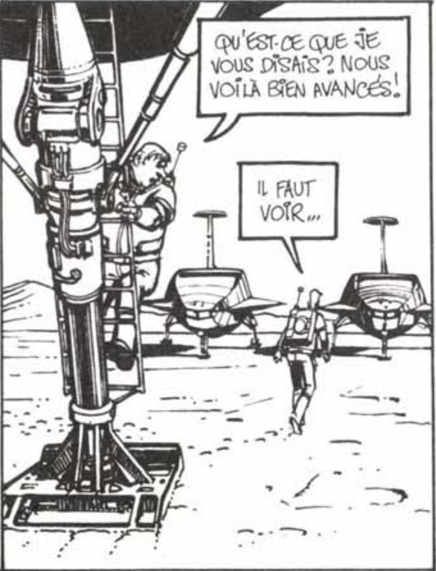

PLANÈTES À ÉNIGMES
RÉSUMÉ DU CHAPITRE PRÉSENT : NAUFRAGÉS SUR LA PLANÈTE GOLIQUE, LE CAPITAINE LAGEDU ET SON ÉQUIPIER COGITO Y DÉCOUVRENT SIX ASTRONEFS ABANDONNÉS. GRÂCE A UN RAISONNEMENT LOGIQUE, ILS TROUVENT LEQUEL DE CES APPAREILS EST PARÉ À DÉCOLLER. SAUREZ-VOUS EN FAIRE AUTANT ?
CES ASTRONEFS SEMBLENT EN BON ÉTAT !
NE VOUS Y FIEZ PAS, COGITO ! DEPUIS LE TEMPS, LES MOTEURS DOIVENT ÊTRE HORS-SERVICE !!


TOUT DE MÊME, CAPITAINE, SUR SIX APPAREILS, IL Y EN A SUREMENT UN CAPABLE DE DÉCOLLER !
CERTES ! MAIS ALLEZ SAVOIR LEQUEL !

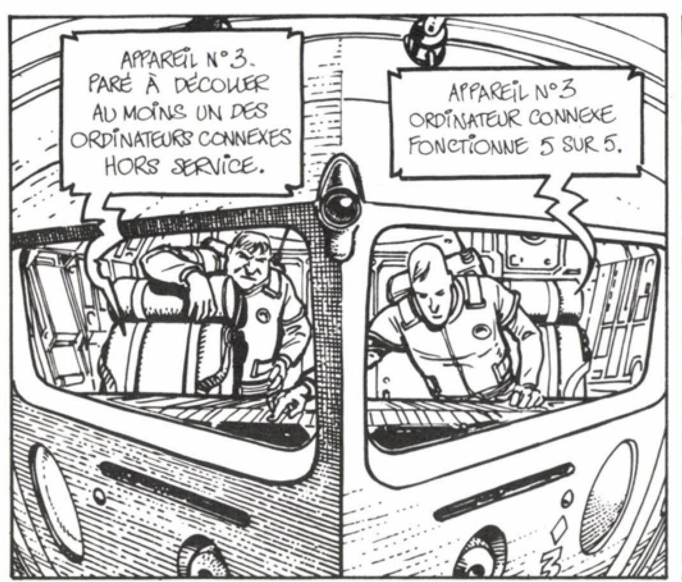

IL SUFFIT DE CONSULTER POUR CHAQUE APPAREIL SES DEUX ORDINATEURS DE BORD...
MAIS VOYONS ! CES ORDINATEURS AUSSI PEUVENT ÊTRE DÉRÉGLÉS ! ET VOUS SAVEZ QU'UN ORDINATEUR DÉRÉGLÉ DONNE AU MOINS UNE RÉPONSE FAUSSE !

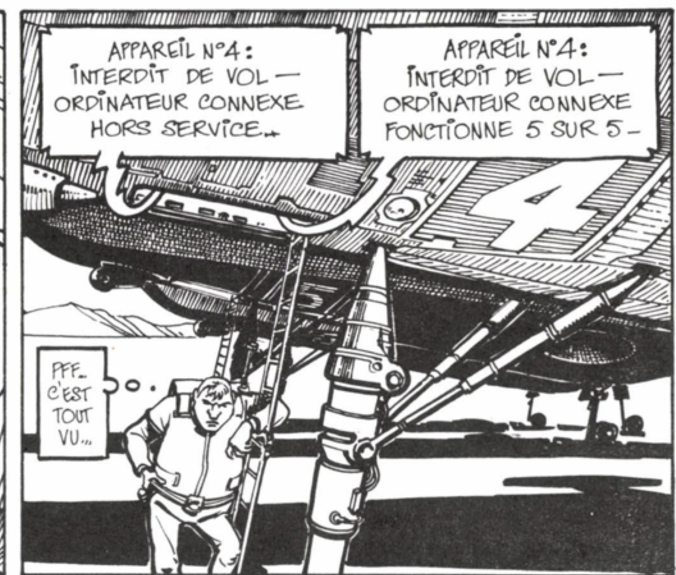

APPAREIL N° 1 : PARÉ À DÉCOLLER - ORDINATEUR CONNEXE HORS SERVICE.

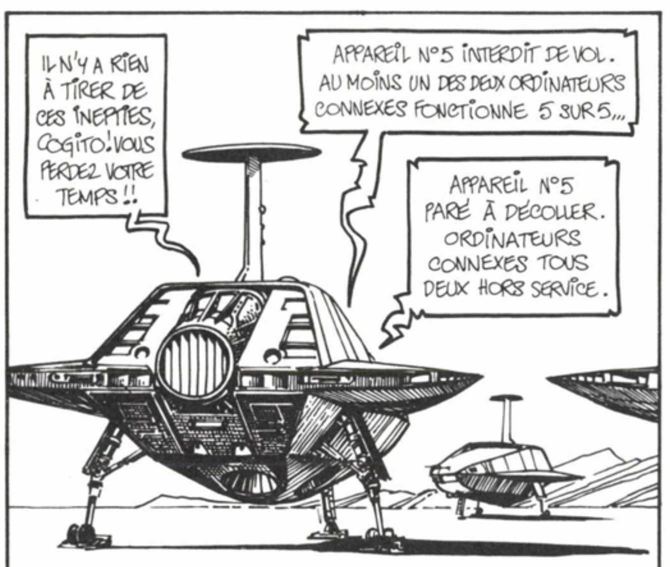

APPAREIL N° 1 : PARÉ À DÉCOLLER - ORDINATEUR CONNEXE FONCTIONNE 5 SUR 5

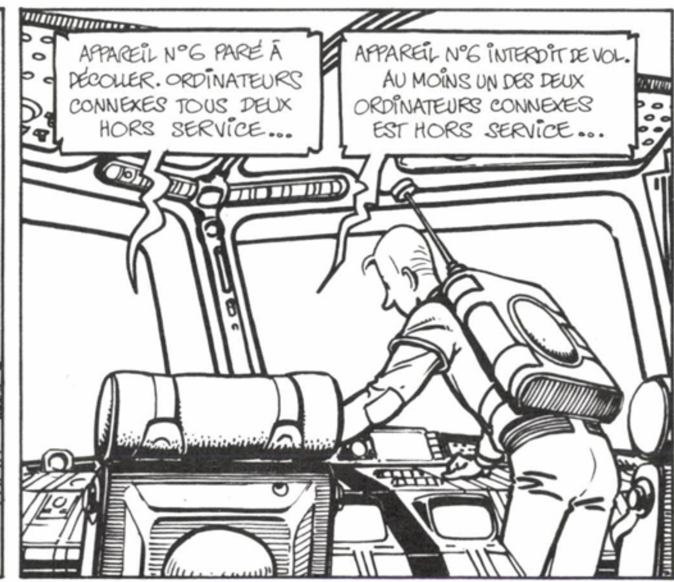

QU'EST-CE QUE JE VOUS DISAIS ? NOUS VOILÀ BIEN AVANCÉS !
IL FAUT VOIR...

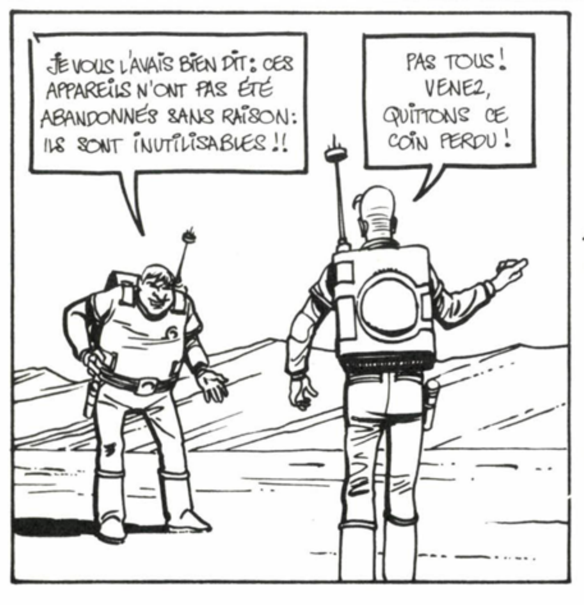

APPAREIL N° 2 PARÉ À DÉCOLLER ORDINATEURS CONNEXES TOUS DEUX HORS SERVICE.
APPAREIL N° 2 - ORDINATEUR CONNEXE FONCTIONNE 5 SUR 5.











LE CAPITAINE LAGEDU NE FUT PAS FACILE À CONVAINCRE.. IL DUT POURTANT SE RENDRE AUX RAISONS DE SON AMI CAR ILS EMBARQUÈRENT. MAIS, AU FAIT, POURRIEZ-VOUS DIRE SUR LEQUEL DES SIX ASTRONEFS ?



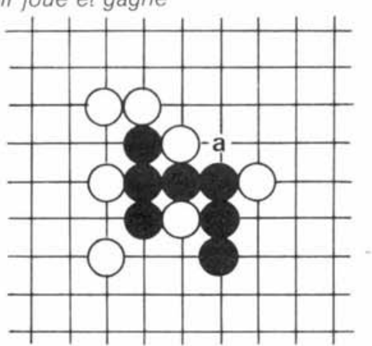
solution p. 104

découvrez... le gomoku ninuki

Simple comme le morpion, presque aussi riche que le go, voici un jeu comme nous les aimons. Il vous divertira pendant quelques minutes... ou vous plongera dans de profondes réflexions stratégiques.

Il n'y a guère qu'une dizaine d'années, le go était pratiquement inconnu en France. Mais alors d'où vient donc cette étrange similitude entre son petit frère, japonais comme lui, le gomoku, et le morpion cher à nos lycéens ? Le mécanisme de base est en effet rigoureusement identique et bien connu : il s'agit pour les 2 adversaires jouant alternativement d'aligner dans une direction quelconque 5 de leurs marques. Et que les écoliers européens aient remplacé les pierres et le damier du jeu de go par des petites croix sur du papier quadrillé ne change rien au jeu.
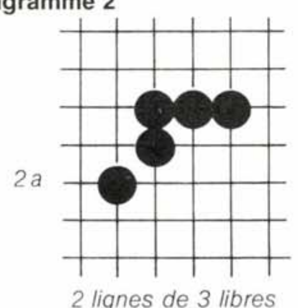
Diagramme 1
noir joue et gagne



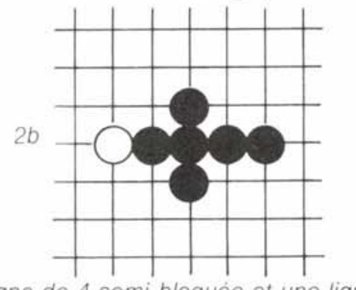
l'abc du morpion
En jouant en a, le noir réalise une ligne de 4 non bloquée, c'est-à-dire libre à ses deux extrémités. Le blanc ne peut l'empêcher d'achever son alignement de 5 au coup suivant.

Un minimum de pratique enseigne rapidement les situations qui permettent immédiatement la victoire. Elles se résument en 3 diagrammes :

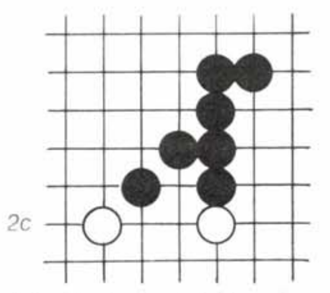
Diagramme 2



2 lignes de 3 libres



1 ligne de 4 semi-bloquée et une ligne de 3 libre

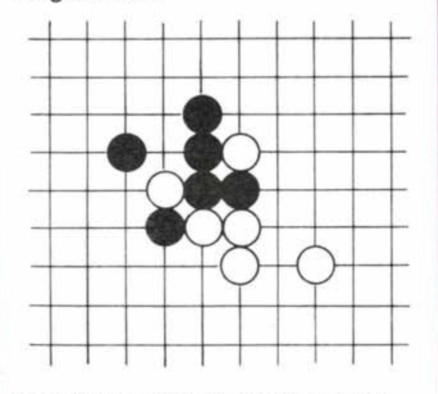


2 lignes de 4 semi-bloquées

morpion : *les 3 situations gagnantes de base. Dans les 3 cas, le blanc ne peut empêcher le noir de gagner.*

La simple connaissance de ces 3 figures permet déjà de gagner dans de nombreuses positions. Voici un petit exemple, facile que vous devriez résoudre rapidement.

Diagramme 3

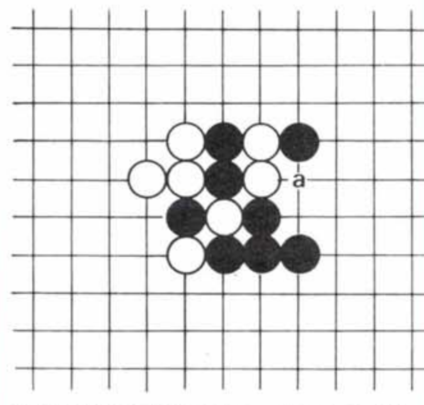


morpion : *le noir joue et gagne (1)*

Sans doute les Japonais et les Coréens ont-ils poussé plus loin la technique du jeu et se sont-ils rendu compte de l'énorme avantage du trait c'est-à-dire du privilège de jouer le premier.

C'est pourquoi, au gomoku, l'établissement d'un ensemble de 2 lignes de 3 libres, comme dans le diagramme 2a, est-il interdit. Voici qui complique un peu le jeu. Ainsi, au diagramme 3, vérifiez que votre solution n'utilisait pas cette position. Sinon cherchez en une autre : elle existe. Voici un autre exemple où, tout en appliquant cette restriction aux règles, le blanc gagne. Remarquez qu'au morpion « écolier », le blanc devrait jouer en défense en a, puisque le noir menacerait d'y jouer lui-même avec un gain immédiat. Mais au gomoku, l'intersection a est tabou pour le noir puisqu'il se créerait 2 alignements non bloqués de 3.

Diagramme 4



gomoku : *le blanc joue et gagne (1)*
Attention, il est interdit d'établir 2 lignes de 3 libres.

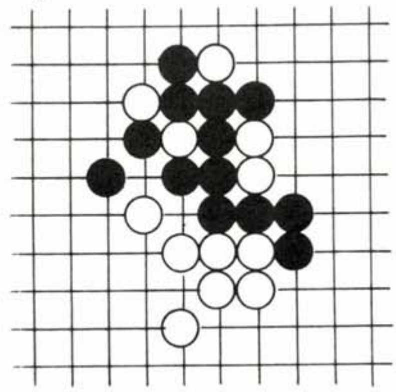
C'est déjà plus difficile, n'est-ce pas ? Quand vous aurez trouvé la solution, vous pourrez vous attaquer au problème suivant, encore plus coriace.

(1) solutions p. 104





Diagramme 5



gomoku : *le blanc joue et gagne en 10 coups !*

Il est extrêmement intéressant de constater comment une seule petite modification des règles d'un jeu peut le rendre beaucoup plus complexe et, nous le pensons, plus riche.
Bien entendu, les Japonais, fort soucieux d'établir un classement hiérarchique, ont complété ces règles de tout un système de handicaps, comme au go.

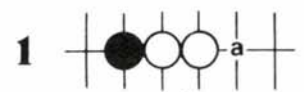
Par exemple, le premier coup du joueur réputé le plus fort est imposé sur le goban, le damier 19 × 19 du go. Suivant la place choisie, on a calculé que cela pouvait correspondre à 1 ou 2 pierres de handicap. Ou encore, le joueur le plus faible est autorisé à établir 2 lignes de 3 libres, etc... Mais la variante de loin la plus riche est certainement le morpion coréen ou gomoku ninuki, ninuki signifiant « prise de 2 » (pierres). Ce jeu qui reste d'abord simple peut, à notre avis, rivaliser avec les plus grands jeux stratégiques. Les joueurs d'échecs pourront d'ailleurs remarquer au passage que l'on peut souvent y appliquer le célèbre précepte de Nimzovitch « la menace est plus forte que l'exécution » !
Dernier avantage, ce jeu étant pratiquement inconnu en France vous ne risquez guère de tomber face à un « maître ». Notre partie commentée ferait d'ailleurs sans doute elle-même sourire n'importe quel bon joueur d'extrême-Orient. Mais il faut bien un début à tout...

Pierre AROUTCHEFF

le gomoku ninuki

Le jeu se joue à 2, noir et blanc. Chacun pose à son tour une pierre sur une intersection du goban, le damier 19 × 19 du go. Noir commence.
Le but du jeu est d'aligner 5 pierres dans une direction quelconque, horizontale, verticale ou diagonale.
2 pierres d'une même couleur sont prenables dans la position suivante :

1



Si le noir joue en **a**, on obtient après la prise la position suivante :

2



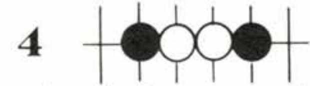
les 2 pierres blanches sont prisonnières et retirées du jeu.
En revanche, si on a la position suivante :

3



le blanc peut jouer une autre pierre entre les 2 noires, en **a**, et il n'y a pas prise ; on obtient :

4



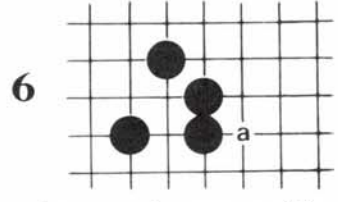
Il est interdit de poser une pierre qui crée une situation 3-3 : par 3 on entend une des 2 dispositions suivantes, ouvertes :

5



Ces deux dispositions permettent au coup suivant un 4 imparable :
Exemple de coup interdit :

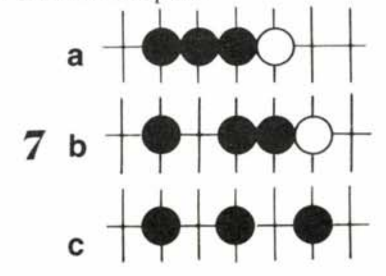
6

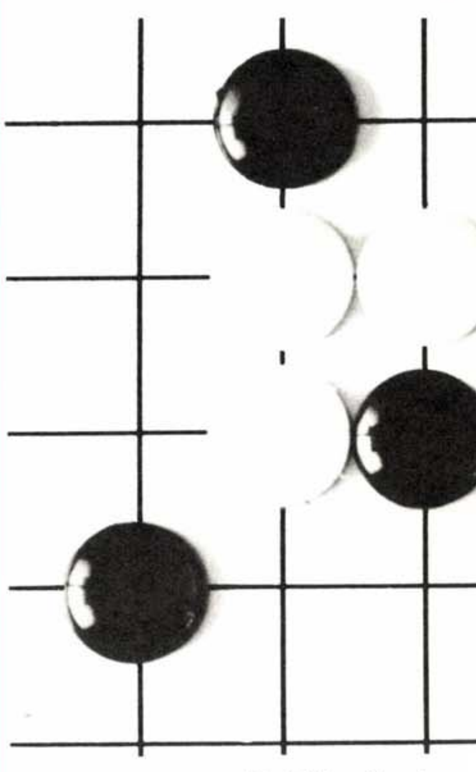


Le point **a** crée une position de « 3-3 ». Le point **a** est tabou pour noir.

En revanche, si une pierre blanche bloque l'alignement, le « 3 » n'est pas authentique et le coup permis : les positions suivantes ne sont pas des « 3 » authentiques :

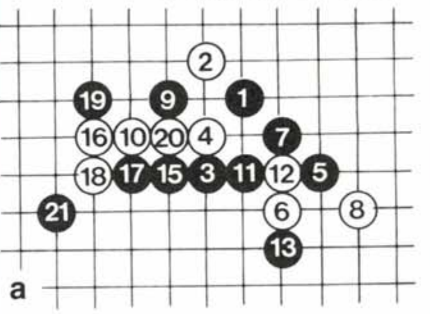
7





12

Voici à présent une partie commentée complète :



14 en 12

a. *11 menace 12*
b. *13 prend 12 et 6*
c. *16 menace un alignement de 4*
d. *17 force 18*
e. *19 menace de prendre 16 et 18*
f. *20 quand même !*
g. *21 prend 10 et 18*

7 **d** 

Les positions **c** et **d** sont ouvertes mais parables, même si noir joue un coup supplémentaire.

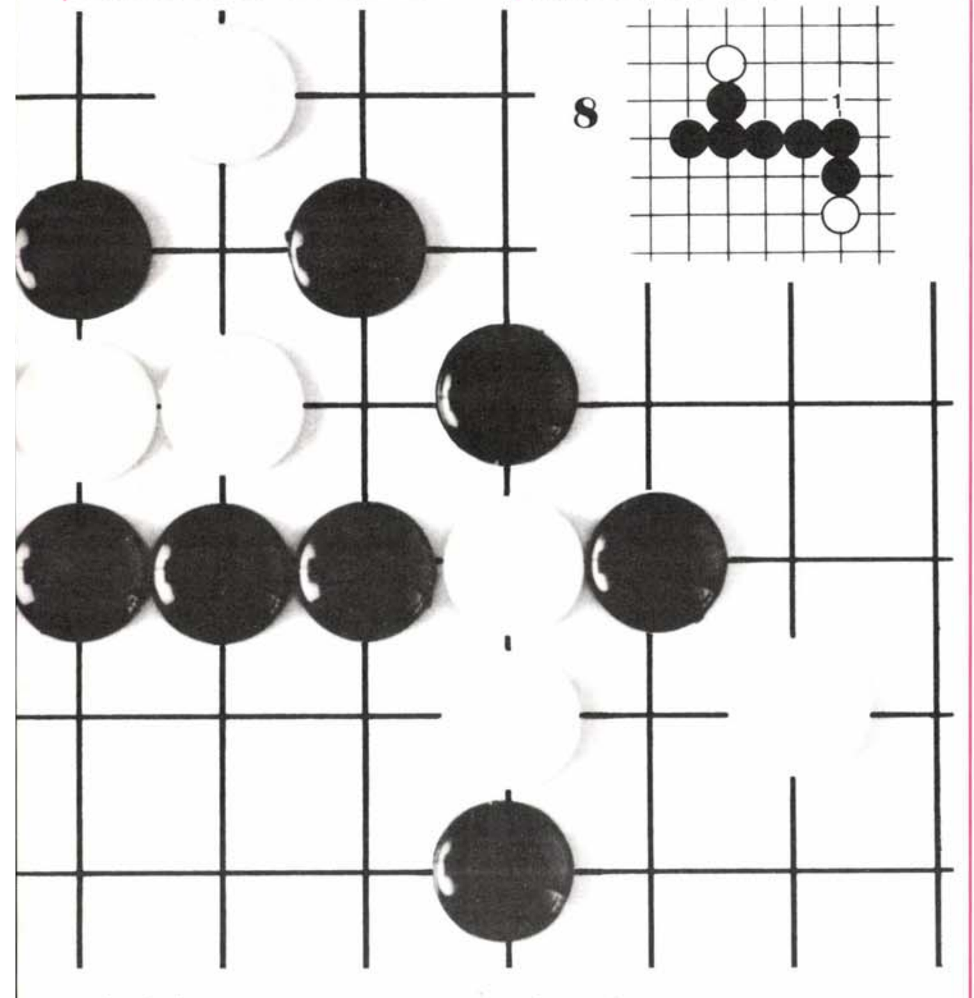
La partie s'arrête dans deux cas :

1) Un joueur a aligné 5 pierres et son adversaire ne peut prendre aucune des pierres de la chaîne.

2) Un joueur a fait 10 prisonniers.

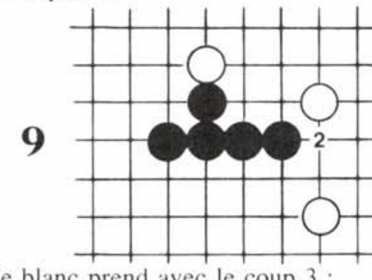
Dans ce diagramme le noir vient d'aligner 5 pierres mais le blanc prend 2 pierres avec le coup 1 :

8



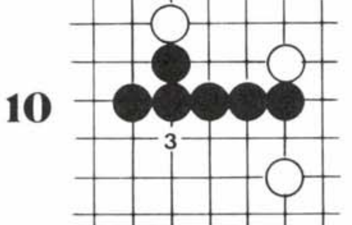
au coup 2, le noir reforme sa chaîne de 5 pierres :

9



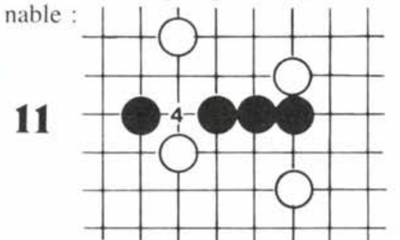
le blanc prend avec le coup 3 :

10

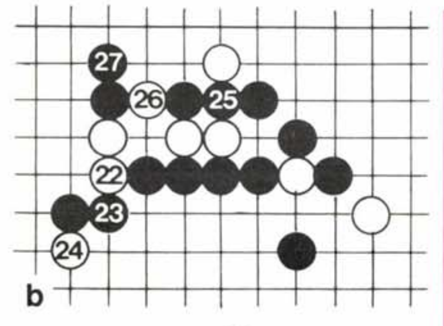


au coup 4 le noir reforme sa chaîne et cette fois il n'y a plus de pierre prenable :

11

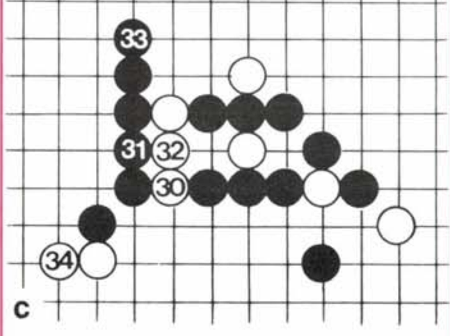


Si le blanc avant ces 2 manœuvres a moins de 6 prisonniers, le noir gagne, puisqu'il aligne 5 pierres. Mais si blanc avait déjà 6 ou 8 prisonniers, il gagne puisqu'il atteint 10 prisonniers avant que le noir ne réalise définitivement son alignement de 5.



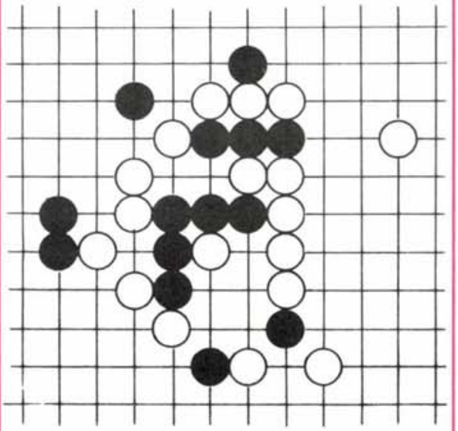
28 en 26
29 en 22

h. *22 forcé !*
i. *23 prend les 2 alignés verticaux*
j. *24 prend en diagonal*
k. *26 forcé !*
l. *27 prend en diagonal*
m. *29 avec menace évidente*



n. *31 tout va bien...*
o. *33 en aligne 5 mais...*
p. *34 prend en diagonal mais 35 rejoue sous 31 et gagne.*

13 A présent, testez votre force ! voici un petit problème de gomoku ninuki :

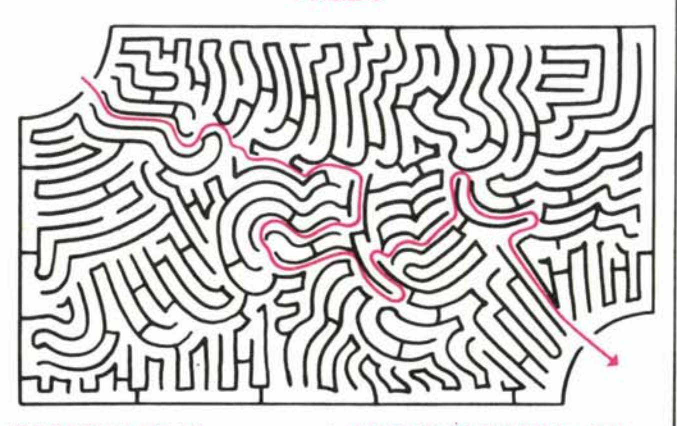


Noir joue et gagne.

solutions p. 104 ●

solutions

PAGE 3



PAGES 14 ET 15

Ces machines...
Diag 2 : 1. ... Tf2 + ; 2. Re1 (ou d1), Ta1 mat.
Diag 6 : 1. ç5 ! menaçant à la fois 2. ç × d6 et 2. ç6 + gagnant la Dame noire.

PAGES 22 ET 23

Le solitaire
Nous avons trouvé 253 mots. Nous vous donnons seulement ceux qui ont 8 et 9 lettres :
AMNISTIE, ERANISTE, ETENTIER, ETATISER, ESTERLIN, EVERSITE, MANIERES, MATERIEL, PLEURANT, RELISANT, RESINATE, REVÊTANT, URANISTE, VERSAINE, AMNISTIER, VERSATILE.

Les Fables de La Fontaine

A. L'ANE ET LE CHIEN
LE COCHET, LE CHAT ET LE SOURICEAU
LE LOUP ET LE CHIEN

PAGES 22 ET 23 (suite)

B. L'ŒIL DU MAITRE
LE LIEVRE ET LA TORTUE
C. LA CIGALE ET LA FOURMI
LE LION ET LE RAT
LA COUR DU LION

Des jours et des mois

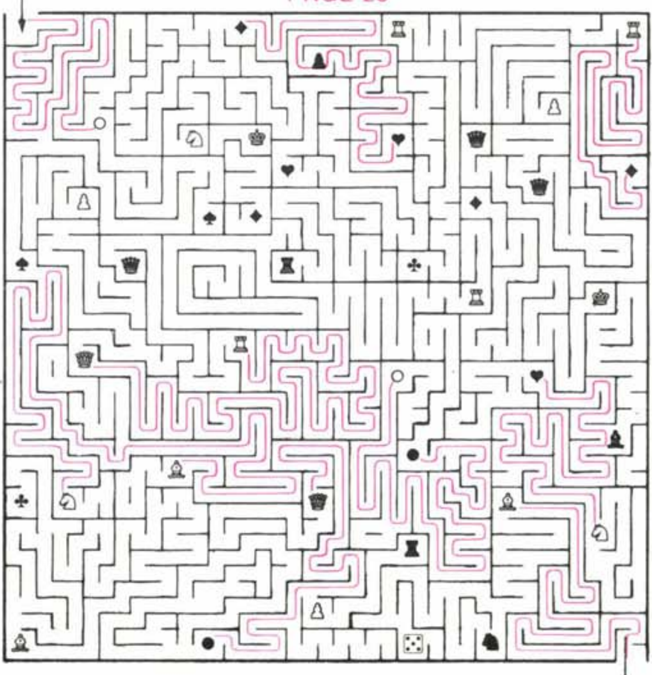
I	**D**	**R**	**S**
J	**L**	**L**	**A**
E	**U**	**I**	**M**
T	**N**	**D**	**E**

LUNDI - MARDI - JEUDI - SAMEDI
MARS - MAI - JUIN - JUILLET

La grille muette

V	B	T	C
U	E	O	R
R	I	T	U
E	T	E	T

PAGE 25



PAGE 26

Comptez les chiffres
1 + 219 + 7 + 2 416 + 38 + 715 + 6 + 5 213 + 322 + 24 + 500 + 88 + 6 + 22 + 8 + 21 + 220 + 411 + 16 + 58 + 819 + 47 + 8430 + 2.

PAGE 27

Multiples et diviseurs.
14 + 7 + 28 + 4 + 4 + 44 + 11 + 110 + 10 + 130 + 13 + 39 + 3 + 15.

PAGES 28 ET 29

De l'as de pique à l'as de cœur
As Pique - Dame Pique - Dame Carreau - 4 Carreau - 4 Trèfle - 6 Trèfle - 6 Carreau - As Carreau - As Trèfle - Dame Trèfle - Dame Cœur - 5 Cœur - 5 Carreau - 9 Carreau - 9 Pique - 6 Pique - 6 Cœur - Roi Cœur - Roi Pique - 8 Pique - 8 Cœur - As Cœur.

PAGES 32 ET 33

Georges Perec.
Des mots croisés...

O	P	E	R	A
G	E	L	E	R
I	S	O	L	E
V	A	G	I	T
E	T	E	T	E

Une énigme logique
L'initiale de chacun de ces dix mots est la même que celle des dix premiers nombres (un, deux, trois, quatre,...).
Encore des mots croisés...

C	E	D	E	R
I	D	O	L	E
R	I	M	A	S
O	T	E	N	T
N	A	S	S	E

Une petite devinette
Les trois Russes sont des femmes : elles ont donc un frère. Quand ce frère meurt, il laisse des sœurs, mais pas de frère.

PAGES 34 A 37

Les échecs :
Diag. 1 : 1. Da8 échec (menace sur le roi noir) et mat (il ne peut éviter d'être pris).
Diag. 2 : 1.h6 + ! et au coup suivant les Blancs ne pourront plus bouger et seront « pat » : partie nulle.
Diag. 3 : 1... Dh4 mat !
Diag. 4 : 1.D × f7 mat.
Diag. 5 : 1.F × f7 +, Re7 (forcé) ; 2.Cd5 mat.
Diag. 6 : 1. Cd6 mat ! (« mat étouffé »).
Diag. 7 : 1. D × d4 !, C × d4 (si 1... 0-0 ; 2. Cf6 + Rh8 ; 3.

Cg4 +, C × d4 ; 4. Ff6 +, Rg8 ; 5. Ch6 mat). 2. Cf6 +, Rf8 ; 3. Fh6 mat.

Diag. 8 : 1... 0-0 + ! et, avec la dame déclouée, les Noirs ont une attaque gagnante (le lecteur vérifiera).

Diag. 9 : 1.0-0-0 + ! gagne la tour b2.

Diag. 10 : 1.F × h7 + ! (sacrifice classique), R × h7 ; 2. Cg5 +, Rg8 (si 2... Rg6 ; 3. Dg4 gagne) ; 3.Dh5, Te8 ; 4.D × f7 +, Rh8 ; 5. Dh5 +, Rg8 ; 6. Dh7 +, Rf8 ; 7.Dh8 +, Re7 ; 8. D × g7 mat.

Diag. 11 : 1. Rd3 !, Rg5 ; 2. Rç4, Rf6 ; 3. Rb5, Re7 ; 4. Ra6, Rd8 (trop tard) ; 5. Rb7 et les Blancs gagnent la tour et la partie.

Diag. 12 : 1. Rg3 !, T × ç3 + ; 2. Rh4, Tf3 ; 3.g6 ! T × f4 + ; 4. Rg5, Te4 ; 5. Rf6 (la case idéale pour le roi blanc qui est protégé par le pion adverse), Rg8 ; 6. Tg7 +, Rh8 ; 7. T × ç7, Te8 ; 8. R × f5, Te4 ; 9. Rf6, Tf4 + ; 10. Re5, Tg4 ; 11.g7 +, Rg8 ; 12. T × a7, Tg1 ; 13. R × d5, Tç1 ; 14. Rd6, Tç2 ; 15. d5, Tç1 ; 16. Tç7, Ta1 ; 17. Rç6, T × a4 ; 18.d6 et les noirs (Tartacover) abandonnèrent.

Diag. 13 : 1.g7, D × g7 ; 2. R × g7 et le roi blanc gagne le Fou ou le cavalier.

Diag. 14 : 1. Rd5 ! gagne une pièce et permet de faire nulle.

Diag. 15 : 1. Rg7 ! h4 (si 1... Rb6. 2. Rf6, h4 ; 3. Re5 !, R × ç6 ; 4. Rf4 et le pion noir est rattrapé) 2. Rf6, h3 ; 3. Re5, Rb6 ; 4. Rd6, h2 5. ç7, Rb7 ; 6. Rd7, h1 = D ; 7. ç8 = D et partie nulle.

Diag. 16 : 1. Re6 ! (si 1. Re7, Rç3 ; 2. Rd7, Rd4 ; 3. Rç6, Re5 ; 4. Rb7, Rd6 ; 5. R × a7, Rç7 et nulle, le roi blanc étant bloqué sur la bande) Rç3. 2. Rd5 ! Rd3 ; 3. Rç6, Rd4 ; 4. Rb7, Rd5 ; 5. R × a7, Rd6 ; 6. Rb7 et gagne.

Diag. 17 : 1. Re3 ! (« l'opposition des Rois »), Rd5 ; 2. Rf4 (gagne du terrain), Re6 ; 3. Re4 ! (même manœuvre) Rf6 ; 4. Rd5, Rf7 ; 5. e4, Re7 ; 6. Re5 ! ; Rf7 ; 7. Rd6, Rf8 (ou 7... Re8 ; 8.Re6 !) ; 8. Rd7 et le pion n'a plus qu'à être poussé.

Diag. 18 : Il faut amener la même position, mais avec le trait aux noirs :
1. Rd5 !, Rç8 (si 1... Rd8 ; 2. Rd6, Rç8 ; 3. ç7 gagne). 2. Rd4 ! Rd8 ; 3. Rç4 ! Rç8 ; 4. Rd5, Rç7 ; 5. Rç5 (même position qu'au départ, mais aux Noirs de jouer) Rç8 6. Rb6, Rb8 ; 7. R × a6 etc.

Diag. 23 : 1. Rç3 ! b1 = D ; 2. Cç2 +, D × ç2 ; 3. R × ç2 mat ! Si 1... b1 = T ; 2. Cç2 mat ! Si 1... b1 = F2.R joue mat. Si 1... b1 = C +. Rç2, Cç3 ; 3. F × ç3. mat.

PAGES 38 A 40

Le Scrabble

Problème n° 1

Le plus grand score est 131 points.
On obtient en posant AMICALEMENT sur le mot CALE avec A comme joker.

AMICALEMENT (3 × 16)	48
AS	1
MA	3
IL	2
BRASE	7
ON	2
BRUT (3 × 6)	18
	81
BONUS Scrabble	50
SCORE	131

Problème n° 2

En utilisant SA et RIS avec T comme joker, on pouvait poser THESAURISEUR qui permettait d'atteindre 157 points avec le décompte suivant :

THESAURISEUR (15 × 4)	60
DOT	3
CHALE (10 × 2)	20
TEE	3
EU	3
GITE (5 × 2)	10
RAVIS	8
	107
BONUS Scrabble	50
	157

Solution n° 3 :
Il y a six mots :
Avec PU, joker N = OPULENCES
Avec le I de ENVI et le R de FUIR, joker T = CLOITREES
Avec DU, joker R = EDULCORES
Avec le P de PUSTULE et le S de FRISES, joker A = ESCALOPES
Avec EN et USE, joker R = ENSORCELEUSE
Avec le S de PUSTULE et le S de FRISES, joker R = SCLEROSES

Solution n° 4 :
Il y a 10 mots :
Avec le U de SUPERBE et le I de RIGAUDONS, joker R : URINERAIT. Joker S : USINERAIT
Avec le S de SUBIR et le U de URINE, joker E : INSTAUREE
Joker R : INSTAURER
Joker S : INSTAURES
Joker Z : INSTAUREZ
Avec ROLE, joker P : PROLETARIEN
Avec le U de REMUE et le S de SEISME, joker B : URBANITES
Joker I : UNITAIRES
Avec ES, joker T : TARTINEES

Solutions n° 5 :
Il y a quatre mots :
Avec le N de ANNUELS et le T de STATUER, joker E : INSTRUITE
Joker S : INSTRUITS
Avec le B de BEC et le S de ESSE, joker I : BISTOURIS
Avec ELLE, joker P : SPIRITUELLE
Avec le E de ECRUE et le S de ASTRE, joker V : VISITEURS

Solution n° 6 :
Il y a trois mots :
Avec RAIL, joker S : FUNERAILLES
Avec le S de CORSET et le S de ENSABLE, joker A : FLANEUSES
Avec le I de RAIDES et le E de REVE, joker S : ENFILEUSE

Solution n° 7 :
Il y a quatre mots :
Avec le H de CHARGEMENT et le U de BUTINES, joker Q : THYMIQUES
Avec le U de MUSEUM et le S de LUSTRINE, joker Q : MYSTIQUES
Avec LU, joker P : LUMITYPES
Avec PROSE, joker L : PROSELYTISME

Solution n° 8 :
Il y a quatre mots :
Avec RE et le I de BENI : IRREALITES (joker I)
Avec AMI : CALAMISTRE (joker C)
Avec le U de UNE et le I de IGAME : SALUBRITE (joker B)
Avec TES : STARLETTES (joker T)

PAGES 40 ET 41

Le bridge

Les enchères

1. 2 ♣ « Stayman » : Sud doit, avec 10 pts, engager son camp dans un contrat de manche, mais doit d'abord s'enquérir de la présence de 4 cartes à ♥ chez son partenaire. Sur une réponse au Stayman de 2 ♥, Sud dira 4 ♥, sinon 3 SA.

2. 4 ♠ : Nord possède au moins 2 cartes à ♠, donc Nord-Sud ont le « fit » (au moins 8 cartes) à ♠.

3. 2 ♣ : « 4e couleur forcing » : les enchères précédentes ne permettent pas à Sud de décider du contrat final (en général 3 SA ou 4 ♥ si Nord possède 3 cartes à ♥). La prochaine enchère de Nord s'il possède justement 3 cartes à ♥ sera 2 ♥. Si c'est le cas, Sud dira 4 ♥, sinon il dira 3 SA.

4. CONTRE : « Recontre ». Sud doit bien entendu se « manifester » mais ne peut choisir de lui-même entre les ♣ et les ♦. Ce contre, qui ne présente bien entendu aucun caractère de pénalité, peut s'assimiler au contre « d'appel » classique, demandant au partenaire de nommer sa meilleure couleur.

Le jeu de la carte

1. Espérez le R de ♠ en Ouest. Prenez de l'as de ♦, jouez ♠ pour le valet, revenez en Sud avec l'as de ♣, jouez ♠ pour la D.
Jeu d'Ouest = : ♠ : R 8 5 ; ♥ : 10 6 5 ; ♦ : D V 10 9 ; ♣ : 10 9 8

2. Ne pas prendre le 1er ♠ ni le 2e. Ensuite, faire tomber l'as de ♣. Est prendra et n'aura plus de ♠ à jouer.
Jeu d'Est : ♠ : 9 5 2 ; ♥ : D V 10 9 ; ♦ : V 10 9 ; ♣ : A 8 2.

3. Sud doit prendre de l'as de ♠ et donner 2 « coups à blanc » à ♦, espérant les ♦ répartis 3-2, de manière à pouvoir communiquer avec le mort par l'as de ♦.

4. On n'a besoin que de 5 levées à ♦. En cas de partage 3-2, on réalise 10 levées. En cas de partage 4-1, il serait fatal de jouer A, R et D de ♦ car on ne pourrait réaliser les ♦ maîtres. Il faut donc donner un « coup à blanc » à ♦, jouant le 5 et le 2 du mort.

5. Le contrat ne chutera pas si le R de ♥ est en Ouest. Si Est a le R de ♦ et Ouest l'as de ♠ (seule position gênante), il faut absolument faire tomber l'as de ♠ immédiatement. Ouest rejouera ♣, qu'on laissera passer. Quand Est prendra la main avec le R de ♥, il n'aura plus de ♣. Jeu d'Ouest : ♠ : A 8 2 ; ♥ : 6 5 ; ♦ : R 9 8 ; ♣ : D V 10 9 8.

6. Laisser passer le R de ♠ (« coup de Bath »). Jouez l'as de ♣ et faire l'impasse au R de ♦. Laisser passer à ♣ serait mauvais, car Est pourrait prendre du R, rejouer ♠ affranchissant les ♠ d'Ouest qui pourrait avoir le R de ♦.
Jeu d'Ouest : ♠ : R D 10 9 8 ; ♥ : V 5 2 ; ♦ : R 8 ; ♣ : 9 8 7.

7. Ouest a certainement l'as de ♠. Il serait donc fatal de donner la main à Est avec une éventuelle D de ♣. Jouez donc ♣ du mort et petit ♣ en Sud. Même si Ouest a la D de ♣, il est sans défense. (Un ♠ sera défaussé sur le 4e ♣ du mort.)
Jeu d'Est : ♠ 10 8 ; ♥ : 5 2 ; ♦ : 10 9 7 6 3 ; ♣ : D 7 4 2.

8. Le contrat est « sur table » quelles que soient les cartes adverses : couper le dernier ♣ (élimination), jouer l'as de ♦ et ensuite ♦ du mort. Si Est fournit, jouer le valet, sinon jouer le 7 : Ouest prendra et devra soit rejouer ♦ dans la fourchette R V, soit jouer dans « coupe et défausse » (coupe du mort et défausse du V ♦).
Jeu d'Ouest : ♠ : A R 4 2 ; ♥ : 9 ; ♦ : D 10 9 8 ; ♣ : R D V 4.

9. On prend de l'as. On joue atout, Est fournit ; jouer le V de ♠ assure le contrat : si le valet fait la levée c'est terminé. Sinon les atouts sont répartis 2-1 et le 7 de ♠ servira de rentrée au mort pour encaisser un des 2 ♥ afin de défausser le ♣ perdant.
Jeu d'Est : ♠ : D 10 8 ; ♥ : A V 5 3 ; ♦ : 8 6 4 2 ; ♣ : D 2.

10. Faute de rentrée au mort, on assure le contrat en prenant le R

de ◆ avec l'as pour rejouer ◆. On réalisera ainsi 5 ◆, 1 ♠, 2 ♥ et 1 ♣.

Jeu d'Est : ♠ : R D 9 2 ; ♥ : 7 3 : ◆ : V 4 3 2 ; ♣ : 8 5 4.

11. Le 7 de ♥ d'Est est un refus et Sud détient donc A R x à ♥ et la couleur devient inexploitable. La seule chance de trouver 5 levées est qu'Est ait la D de ♠ et le R de ♣ (la réponse d'1 ◆ de Sud devrait dissuader Ouest d'essayer cette couleur). Il faut donc rejouer le 10 de ♠ pour empêcher un éventuel 9 de ♠ en Sud de jouer.

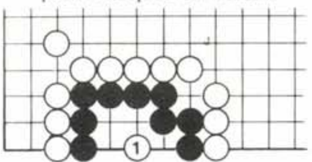
Jeu de Sud : ♠ : 9 x x x ; ♥ : A R x ; ◆ : R D V x ; ♣ : x x.

12. Pour faire chuter le contrat, il faut pouvoir rendre la main à Est afin d'encaisser une coupe à ♣. Les enchères montrent clairement que Sud détient A, R de ♠ et D de ♥. La seule solution consiste donc à rejouer un petit ◆ pour... le 10 de ◆ d'Est..... que vous pourrez remercier pour son excellent flanc, car s'il avait rejoué ♣ tout de suite, le jeu de Sud étant : ♠ A R x x x x, ♥ D, ◆ R x, ♣ 10 x, Sud n'aurait perdu que 3 levées : l'as de ♣, une coupe et l'as de ◆.

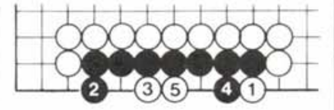
PAGES 42 A 45

Le Go

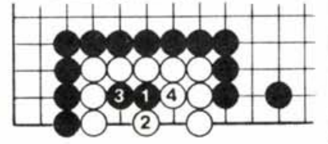
1. Quand le blanc a joué 1, le groupe noir ne peut plus avoir 2 yeux ; si noir avait le trait, il jouerait 1 ; ce n'est pas la seule manière d'assurer la vie du groupe, mais c'est la plus propre, parce qu'elle ne laisse pas de menace de KO. « Le point vital pour les noirs est le point vital pour les blancs. »



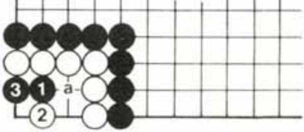
2. Si le noir répond au coup 1 en 4, blanc joue 2. La prise de la pierre 1 ne procure qu'un faux œil.



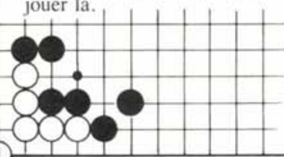
3. La forme en 6 est vivante comme le montre la séquence ; si noir joue 1 en 2, blanc répond 1, etc.



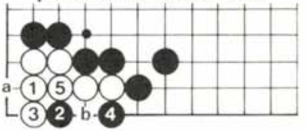
4. Dans le coin, blanc ne peut jouer a, car il se met en atari (en échec). Mais si le blanc a une liberté extérieure, il peut jouer « a » et vivre ; dans ce cas, noir doit commencer par 2, il obtient un KO. Si le blanc a 2 libertés extérieures, la vie du groupe blanc est inconditionnelle.



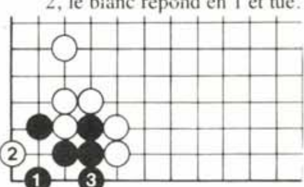
5. 1 est le coup symétrique ; la difficulté réside dans la répulsion qu'on peut éprouver à jouer là.



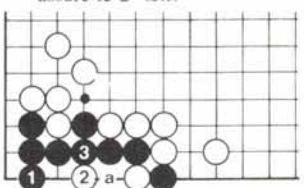
6. Si le blanc joue 1 en 2, noir répond a et obtient un ko. Après 5, le noir ne peut jouer b, le blanc en prenant les 3 pierres obtient son 2ᵉ œil.



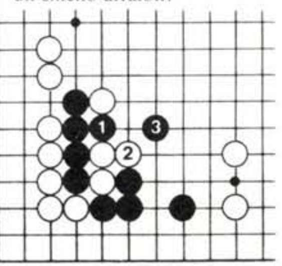
7. Vérifier que si noir joue 1 en 2, le blanc répond en 1 et tue.



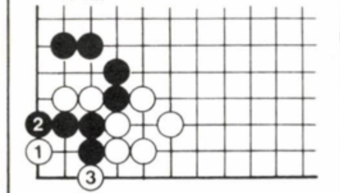
8. Comme pour le problème 6, si blanc joue « a », après 3, noir prend 3 pierres ce qui assure le 2ᵉ œil.



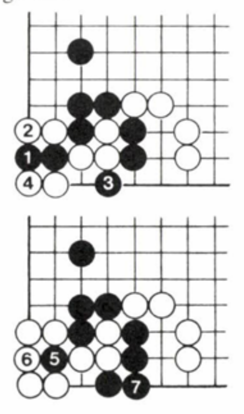
9. Le coup 3 prend les pierres blanches en geta ; le blanc est pris dans ce qu'on appelle un « chemin de 2 libertés » ou un shicho affaibli.



10. Après la séquence 1, 2, 3, le blanc a toujours 3 libertés, alors que le noir n'en a plus que 2. Les autres séquences possibles se ramènent à celle-là.

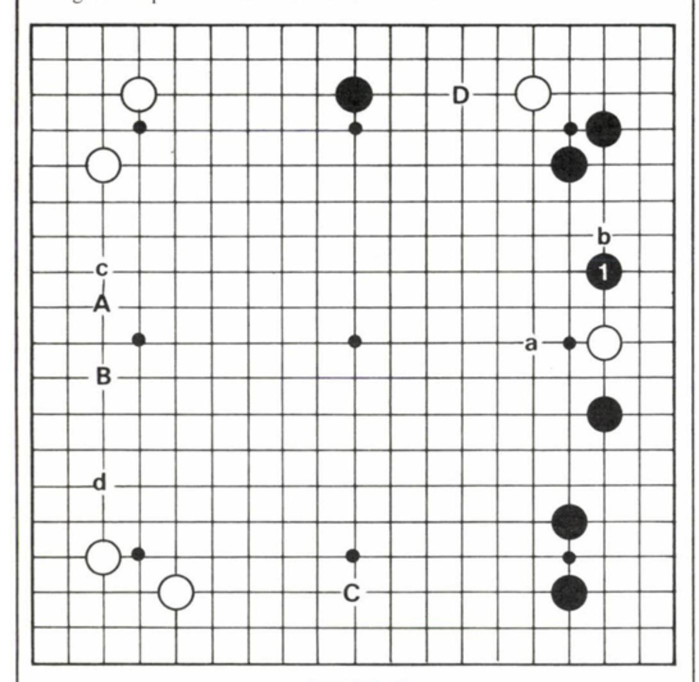


11. 1 est le tesuji, 5 est un autre tesuji qui force 6. Cette séquence est très classique : on l'appelle : « étreinte de Pagode ».



PAGE 44

12. 1 est le meilleur coup, parce que « les coups urgents sont plus importants que les coups simplement gros ». Ensuite la menace est a. En effet, en réponse à tous les autres coups, le blanc peut répondre b et assurer sa sécurité. C'est un gros coup de fuseki mais il n'évite pas b. B, qui permet une extension ultérieure en c ou d est bien meilleur que A : Si noir joue A, blanc répond B ce qui est une très bonne extension à partir du coin ; de plus le noir n'a plus d'extension satisfaisante à partir de A.

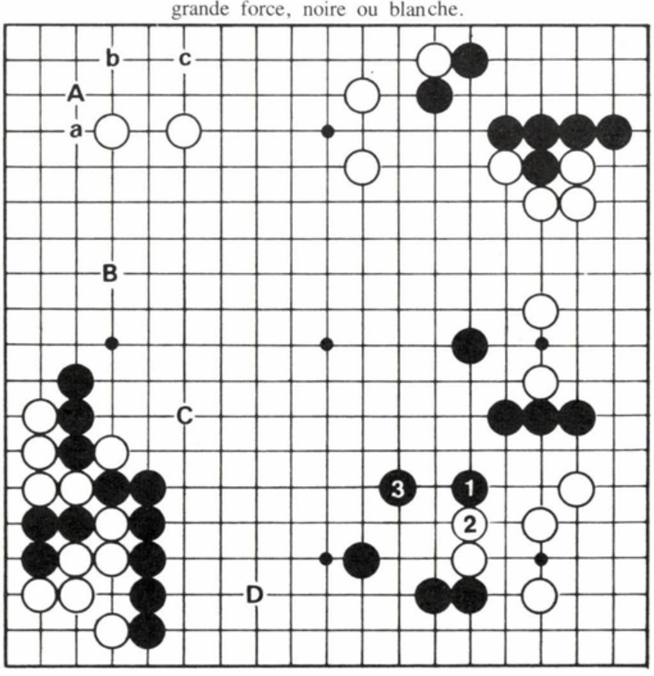


PAGE 45

13. 1, suivi de l'échange 2,3 est le coup absolu, qui agrandit le moyo (grande zone d'influence) noir ; là encore tous les autres coups permettent au blanc de jouer 1, qui attaque indirectement les pierres noires au-dessus ; le noir ne peut plus valablement stopper la progression blanche vers le centre. B est un bon coup global, mais la réponse 1 met le noir dans l'embarras. C'est trop solide et lent. La pénétration en A est possible, avec la suite : blanc a, noir b, blanc c, mais le blanc est renforcé et cela affectera le centre. Enfin, D est hors de question, beaucoup trop rapproché du mur noir. Il ne faut pas s'approcher trop d'une

PAGE 45 (suite)

grande force, noire ou blanche.



PAGES 46 A 48

Les dames.

Diag. 3 : 44-40 (35 × 44) 50 × 28 +
Les coups des noirs sont indiqués entre parenthèses.

Diag. 4 : 34-30 (24 × 35) 44-40 (35 × 44) 50 × 28
et si :
a) (8-13) 28-33, + par opposition.
b) (8-12) 28-22, + par opposition.

Diag. 5 : 13-8
B +.

Diag. 6 : 32-28 (ou encore 32-25, 32-19, 32-14, 32-10 : une dame peut franchir plusieurs cases, et, le cas échéant, toute une diagonale) (37 × 5) (si (37 × 46), B + également par enfermé mais à la case 46) 41-46 !

Diag. 7 : 47-20 (15 × 35) (la prise majoritaire est prioritaire : on doit prendre du côté du plus grand nombre) 34-30 ! (35 × 24) 45 × 34 !, B + par opposition.

Diag. 8 : 32-27 ! (49-21) 19-35 ! (21-32...) les points de suspension signifient que la dame noire peut être portée jusqu'à la case 49) en l'occurrence 31-27 ! (32 × 21) 35-49 + par blocage !

Diag. 9 : 37-32 ! (36 × 47) 32-27 ! (21 × 43) 33-28 ! (la pointe de la combinaison) (47 × 49) (la prise majoritaire est prioritaire) 26-21 ! (un collage) (22 × 44) 21 × 1 ! +.

Diag. 10 : 29-23 ! (18 × 29) (un gambit comporte toujours, dans sa première phase, un sacrifice de un ou de plusieurs pions. Dans cet exemple, trois pions vont être sacrifiés avant l'attaque imparable !) 27-21 (16 × 27) 28-22 (27 × 18) 39-34 ! (attaque imparable, ou deuxième phase du gambit) et si :
a) (18-23) 33-28 (l'aspect tactique, ou troisième phase du gambit) (23 × 32) 34 × 1 ! +
b) (19-23) -33-28 (23 × 32) 34 × 25 ! +.

Diag. 11 : 47-41 ! (37 × 46) 39-33 (28 × 39) 38-32 ! (la pointe de cette spectaculaire combinaison d'anéantissement) (47 × 38) 34 × 5 ! rafle de six pions et une dame et +.

Diag. 12 : 27-21 (16 × 27) 32 × 12 (la présence de ce pion en collage à 12 est l'une des caractéristiques du thème du coup de la bombe, donné sous une forme schématique dans cet exemple). (23 × 41) 12 × 3 ! +.

Diag. 13 : 34-29 ! et si :
a) (12-17) 29 × 20 (19-24) 20 × 29 (17-22) 28 × 17 (18-23) 29 × 18 (13 × 42) mais 17-11 ! (6 × 17) 36-31 (26 × 28) 33 × 4 ! (42 × 33) 39 ×28 ! +.
b) (14-20) 27-21 (16 × 27) 32 × 21 (26 × 17) 28-23 (19 × 28) 33 × 2 ! (24 × 31) 36 × 27 +.
c) (25-30) 29 × 20 (14 × 25) 35 × 24 (19 × 30) 28-23 (18 × 29) 33 × 35 + 1 (ou encore B + 1).

Diag. 14 : 32-28 ! (24-30 ?) (les Noirs tombent dans le piège) 35 × 24 (20 × 29) 34 × 23 ! (18 × 29) 33 × 24 (17-21) 26 × 17 (11 × 35) mais 24-20 ! (15 × 24) 45-40 (35 × 44) 43-39 (44 × 33) 38 × 16 ! + après cette rafle de six pions.

Diag. 15 : 37-32 ! menaçant de 32-28, etc. B+ immédiat. Après 37-32 !, trois défenses peuvent être retenues :

a) (9-14) (les Noirs interdisent alors 32-28 ? (23 × 32) 38 × 20 (8-12) 24 × 13 (15 × 44) = c'est-à-dire nulle ; les Blancs répliquent d'une manière inattendue par 47-42 ! (le début d'un feu d'artifice) (36 × 47) 33-28 ! (22 × 33) 38 × 20 (47 × 35) 24 × 2 (35 × 46) (forcé car si (35 × 41) 2-35 (15 × 24) 35 × 46, +) 2-24 ! (position type du thème du coup du marquis avec ce pion noir à 15 grâce auquel les Blancs vont obtenir le gain) et si :

- a1) (46-41 jusqu'à 46-23) 24-35 (l'une des caractéristiques de ce thème) (15 × 24) 35 × 46 ! +.
- a2) (46-10) 24-33... (15 × 24) 33 × 4 ! +.
- a3) (5-10) 24-35 (15 × 24) 35 × 5 !, + par enfermé de la dame noire à 46 !

b) (23-29) 30-25 (19 × 30) 25 × 23, B + 1.

c) (15-20) 24 × 15 (13-18), mais B + 1.

PAGE 49

Le Tarot.

Problème n° 1

O	S	E	N	
1 ♣	R ♣	3 ♣	A 3	(1)
7 ♥	9 ♥	R ♥	1 ♥	
4 ♣	EXC	V ♣	A 7	(2)
C ♥	10 ♥	D ♥	2 ♥	
6 ♣	C ♣	5 ♣	A 8	
A 14	A 19	4 ♥	3 ♥	(3)
2 ♠	A 20	A 2	5 ♥	
R ♠	A 13	A 15	V ♠	
4 ♠	A 21	A 16	6 ♥	
D ♠	A 10	A 12	8 ♥	
7 ♣	D ♣	9 ♣	1 ♠	(4)
8 ♣	A 4	A 9	6 ♠	
5 ♠	A 5	A 17	9 ♠	
8 ♠	A 6	A 18	4 ♦	
3 ♦	A 11	10 ♣	5 ♦	(5)
8 ♦	R ♦	2 ♦	7 ♦	
9 ♦	C ♦	V ♦	D ♦	
10 ♠	A 1	6 ♦	10 ♦	

1. Ouest ne peut entamer A 14. Car si Sud a l'EXC, il risque de faire monter ses partenaires. Il n'entame pas R ♠, couleur trop longue, n'ayant que A 14. Il pourra toujours se défausser sur ses partenaires.

2. Est joue ♣. (Pour que les atouts de Nord soient utiles, lui-même en ayant beaucoup.)

3. Sud joue atout, A 20, et voit que Nord et Ouest ne fournissent pas. Il ne peut que rejouer atout pour protéger son C ♦. Est relance A 16 pour faire tomber A 21 (la seule défense de Sud est l'atout) après avoir repris la main avec A 12 sur A 10. Est envoie petit ♣ pour D ♣ en Sud (il peut le supposer à cause de l'EXC, sinon il le fait couper en gardant un atout).

4. Sud continue atout (pour petit au bout et attente A ♦). En reprenant la main, Est lance ses atouts maîtres dans l'espoir d'empêcher le Petit au bout. Puis il envoie petit ♣ pour coupe en Sud.

5. Sud joue R ♦, puis C ♦, pris par D ♦ en Nord. Petit au bout pour Sud qui chute de 3 points, malgré ses 3 bouts et un jeu remarquable !

Problème n° 2

ECART. A : — / ♠ : — / ♥ : — ♦ : C 9 5 / ♣ : V 10 1

O	S	E	N	
3 ♦	A 11	1 ♦	2 ♦	(1)
8 ♠	R ♠	3 ♠	1 ♠	
D ♠	2 ♠	4 ♠	5 ♠	
2 ♣	A 12	5 ♣	C ♣	
A 4	7 ♠	A 2	6 ♠	(2)
4 ♦	EXC	R ♦	V ♦	(3)
A 18	A 20	6 ♦	7 ♦	(4)
A 7	9 ♠	A 3	V ♠	(5)
1 ♥	4 ♥	D ♥	2 ♥	
A 19	A 21	8 ♦	A 6	
3 ♣	10 ♠	A 5	A 8	(6)
4 ♣	A 15	8 ♣	D ♣	(7)
8 ♥	R ♥	A 10	3 ♥	(8)
6 ♣	A 16	10 ♦	A 9	(9)
V ♥	7 ♥	A 14	5 ♥	
7 ♣	C ♠	D ♦	A 13	(10)
10 ♥	C ♥	A 17	6 ♥	
9 ♣	9 ♥	R ♣	A 1	

1. Pas d'entame à l'atout (malgré le chien blanc).

2. Ne pas rejouer ♣, puisque Sud coupe aussi ♦.

3. Sud place l'EXC pour conserver un atout.

4. Coupe d'atout fort d'Ouest, pour forcer Sud.

5. Il faut jouer ♥ ici pour donner la main à Est (si Sud la lui laisse) pour relancer ♦.

6. Ouest ne doit pas défausser de ♥ (V 10 collants).

7. Sacrifier D ♣ pour coupe Sud.

8. Sud joue R ♥ car D ♥ n'est pas obligatoirement sèche.

9. Est rejoue ♦ pour coupe Sud (4 atouts dehors, A 15 était peut-être un achat de D ♣), puisque Sud coupe du A 16, en dernier Est en déduit qu'il n'a ni A 13, ni A 1 (sauf bluff possible mais douteux !)

10. Jeu de coupe entre Nord et Est pour petit au bout !...

Problème n° 3



ECART. A : — ♠ : 5 3 / ♥ : — ♦ : 9 8 5 / ♣ : 8.

O	S	E	N	
V ♠	10 ♠	C ♠	D ♠	
3 ♦	A 2	4 ♦	1 ♦	(1)
A 15	A 12	EXC	A 14	(2)
2 ♣	10 ♣	1 ♣	3 ♣	(3)
A 4	A 16	A 20	A 10	
1 ♠	A 5	2 ♠	7 ♠	
4 ♥	2 ♥	3 ♥	V ♥	(4)
7 ♦	A 6	V ♦	2 ♦	
A 11	A 8	A 9	A 18	(5)
9 ♣	A 17	6 ♣	4 ♣	

1. Evidemment, Sud aurait pu couper du Petit et ainsi le sauver, s'il l'avait su en danger. Mais, dans cette situation, la logique lui impose d'essayer de le mener au bout.

2. EXC pour sauvegarder un atout en Est.

3. Ouverture ♣ (recherche coupe). Nord doit laisser la main à Sud.

4. Sud lance ♥ pour tenter d'affranchir sa longue.

5. Sud joue atout.

A partir de là, les mains de Sud et d'Est sont :

Est
A : 13 7 3
♥ : R 10 9 7 1

Sud
A : 21 19 1
♥ : D C 8 6 5

Le Petit est pris de toutes façons, puisque Est et Sud ont le même nombre d'atouts et de cœurs !... (Il peut même être pris au bout si le premier ne voit pas le danger avant.)

Problème n° 4

O	S	E	N	
V ♦	A 5	3 ♦	2 ♦	(1)
8 ♠	R ♠	10 ♠	4 ♠	(2)
A 1	1 ♠	EXC	6 ♠	(3)
5 ♣	A 10	2 ♣	1 ♣	(4)
A 8	2 ♠	A 6	9 ♠	
6 ♣	A 11	8 ♣	3 ♣	
A 18	3 ♠	A 7	A 15	
7 ♣	A 12	9 ♣	A 20	
R ♦	A 14	4 ♦	6 ♦	(5)
A 3	5 ♠	A 13	A 2	
A 4	A 16	5 ♦	10 ♦	
A 9	7 ♠	A 17	D ♥	
7 ♣	A 21	D ♣	1 ♥	(6)
R ♣	V ♠	A 19	C ♥	(7)
V ♣	8 ♥	D ♦	C ♦	(8)
5 ♥	R ♥	2 ♥	9 ♥	
6 ♥	D ♠	3 ♥	10 ♥	
7 ♥	C ♠	4 ♥	V ♥	(9)

1. Entame ♦ sous R ♦ (si D ♦ ou C ♦ en Sud !)

2. Sud doit obligatoirement oser mettre un honneur.

3. Tactique de Sud : éliminer les atouts en jouant ♠.

4. Ouverture ♣ (R ♦ sec.)

5. Retour à ♦ de Nord malgré la réticence D 4 Ouest.

6. Sacrifice de la D ♣ d'Est. Pour faire tomber A 21.

7. V ♠ pour la chute du dernier atout.

8. Sud défausse petit ♥ sur D ♦.

9. Contrat réussi de 0 point !

PAGE 74

Curieux anniversaire (par Jean Tricot)

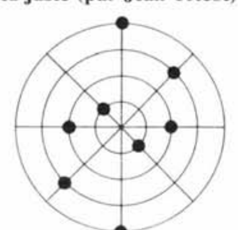
En 1936, les personnes nées en 1892 avaient 44 ans. Or, 1936 est le carré de 44.
J et S, né en 1980, aura 45 ans en 2025, carré de 45.

Trois côtés pour un carré (par Jean Tricot).

4 est le carré de 2.

PAGE 74

Visez juste (par Jean Tricot)



PAGE 75

Définitions à double détente (par Jean Lacroix).



	1	2	3	4	5	6	7	8
I	N	O	U	R	R	I	C	E
II	E	R	S	E	■	C	L	■
III	C	■	A	L	L	I	E	R
IV	E	U	■	A	I	■	M	O
V	S	■	E	X	P	R	E	S
VI	S	■	S	A	P	I	N	E
VII	A	S	■	T	E	N	T	E
VIII	I	■	S	I	■	C	■	■
IX	R	E	P	O	S	E	E	S
X	E	L	A	N	C	E	N	T

PAGE 75

Trois chiffres dans l'ordre (par Claude Abitbol)

Les premiers chiffres sont : 5, 4, 3 et 2. Le prochain sera donc : 1. Les deuxième et troisième chiffres sont : 03, 06, 10 et 15. Soit : 1 + 2, 1 + 2 + 3, 1 + 2 + 3 + 4 et 1 + 2 + 3 + 4 + 5. Donc, les suivants seront : 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21. Le nombre à trouver est : 121.

PAGE 75

La logique de l'alphabet (par Martine Sassier)

a. La suite logique des lettres est Y T P. On a en effet d'abord D B A (en sautant une lettre, le C), puis I F D (en sautant deux lettres, puis une) et enfin P L I (en sautant trois lettres, puis deux). On aura donc, logiquement, Y T P (en sautant quatre lettres, puis trois).

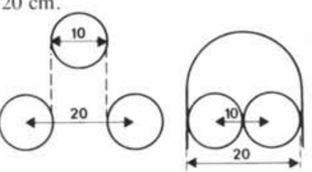
b. La suite logique est F P Y. Entre A et B on n'a pas sauté de lettre et entre B et D on en a sauté une. A la deuxième ligne on reprend l'alphabet en supprimant les lettres utilisées à la première ligne : la première lettre est donc C puis, en sautant 2 lettres on arrive à G (D a disparu) puis, en sautant 3 lettres on obtient K. A la 3[e] ligne, on repart de E, on saute 4 lettres pour arriver à L (G et K ont disparu) puis 5 lettres pour obtenir R. Pour la 4[e] ligne, on part donc de F (première lettre restante), on saute 6 lettres pour arriver à P (K et L ont disparu) puis 7 lettres jusqu'à Y (R a disparu).

PAGES 76 ET 77

Garden Party (par Marie Berrondo).

Au croquet

1.
Pour croquer, le centre de la boule doit se trouver sur un segment de 20 cm.



Pour passer l'arceau, sur un segment de 10 : c'est 2 fois plus difficile.

2.
$\frac{20}{12,5} = 1,6$

C'est 1,6 fois plus facile de croquer que de frapper le piquet.

3.
$\frac{12,5}{10} = 1,25$

Il est 1,25 fois plus facile de frapper le piquet que de franchir l'arceau.

4. Si les arceaux mesurent 30 cm, l'ouverture du double arceau à la cloche est de 21,2 cm. En se reportant à la question 1, on verra qu'ici encore il est plus facile de croquer.

5. Soit 2 x la longueur de l'arceau.
pour passer la cloche, il faut :

$x\sqrt{2} > 10$
ou

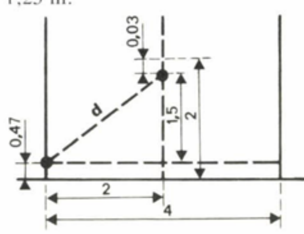
$$x > \frac{10}{1,414} \text{ ou } x > 7,07$$

L'arceau doit mesurer plus de 14,15 cm.

Autour du gros arbre

Développons la surface du tronc : $d^2 = 2^2 + 1,5^2 = 4 + 2,25 = 6,25 = 2,5^2$ $d = 2,5$ m.

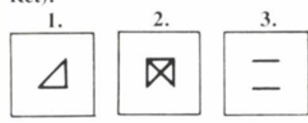
Chaque escargot parcourt donc 1,25 m.



A la piscine
Soix x cette longueur inconnue. Lors du 1er croisement, Paul et Virginie ont parcouru x à eux deux. Lors du 2e croisement, ils ont parcouru 3x à eux deux, chacun ayant donc nagé 3 fois plus que lors du premier croisement.
D'où l'équation relative à Virginie :
$3 \times 5 = x + 2,5$
Donc $x = 12,5$
La piscine mesure 12,5 mètres.
2. Quand Virginie a nagé 5 m, Paul a nagé 7,5 m. Il va donc une fois et demie plus vite qu'elle.
Elle atteindra le but après avoir parcouru 50 - 18 = 32 m. Pendant ce temps, Paul en aura parcouru $32 \times 1,5 = 48$. Il aura donc 2 m de retard sur elle.

La surface du jardin
Soit N ce nombre.
Soit N' ce nombre diminué de 5 000
Soit N'' le nombre 6 chiffres obtenu en juxtaposant deux fois N'.
N'' = 1 000 N' + N'.
N'' = 1 001 N'.
N'' = 7.11.13.N'.
Les restes successifs dans les divisions par 7, 11 et 13 sont donc 0.
Il résulte : N' = 555
et N = 5555
Le jardin de Paul et Virginie mesure 5 555 m².
Au Tennis
Il faut éliminer 36 personnes. Il faudra donc 36 parties, et donc 36 boîtes de balles.

PAGE 79
Trois carrés logiques (par Alain Ret).
1. 2. 3.



PAGE 79
Délit de fuite (par Claude Abitbol)

Soit aabb le nombre à déterminer. On a
$0 < a < 9$
$0 < b < 9$
Tous les carrés se terminent par 1, 4, 5, 6 et 9.
aabb = 1000 a + 100 a + 10 b + b = 11 (100 a + b). Ce nombre est divisible par 11. Etant un carré : 100 a + b est donc divisible par 11. Or 100 a + b = 99 a + a + b, a + b est donc divisible par 11.
$0 < a + b < 18$, la seule valeur possible pour a + b est 11.
Si b = 1 a = 10 à rejeter.
Si b = 4 a = 7 7744 = 88²
Si b = 5 a = 6 6655 = (81,578...)²
Si b = 6 a = 5 5566 = (74,605..)²
Si b = 9 a = 2 2299 = (47,947...)²
Le seul carré parfait est 7744 qui est donc la solution.

PAGE 79
Tout l'alphabet dans l'ordre (par Martine Sassier).

G	F	T	N	B	G	H	(A)	M	E
D	I	Q	H	(F)	I	J	(C)	(B)	D
O	C	H	(G)	L	(E)	(D)	S	C	R
M	I	B	(H)	I	F	M	E	D	T
J	P	(I)	S	(K)	P	N	B	F	W
K	L	K	(J)	I	(L)	S	G	H	Y
E	V	(P)	(O)	(M)	N	O	(V)	C	U
S	R	(Q)	(N)	(S)	I	(U)	P	(W)	X
Y	T	V	(R)	T	(T)	(Y)	(X)	C	Y
X	W	U	R	U	(Z)	D	Y	E	B

PAGE 80
Un mot de cinq lettres (par Claude Abitbol)
Les deux mots à trouver sont : MICRO et ATLAS. Voici le raisonnement qui permet de trouver MICRO.
MORTE et MONTE, qui ne diffèrent que par R et N, éliminent ces lettres à la troisième place. De même, MORTE et MORUE éliminent T et U quatrièmes ; MALUS et MALES : U et E quatrièmes ; MORTE et MENUE : O et E deuxièmes ; MALUS et MENUE : S cinquième. De MORTE, il reste donc : M première et E cinquième. Seul, le cas M première donne MICRO.
Le même raisonnement permet de trouver ATLAS.

PAGE 80
Les inséparables (par Martine Sassier)
EMIR - RIME
ETOC - COTE
ELUES - SEULE
TUBER - REBUT
REIN - NIER
PORT - TROP
TORT - TROT
ECART - TRACE
REPAS - SAPER
Ces mots, deux par deux, sont formés des mêmes lettres, lues une fois de gauche à droite et l'autre de droite à gauche.

PAGE 80
Un carré logique (par Alain Ret).



PAGE 80
Grille N° 2 (par José Féron).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I	F	U	R	O	N	C	U	L	O	S	E
II	E	N	O	U	E	E	■	A	I	L	E
III	L	A	S	■	M	■	L	I	N	■	S
IV	I	N	E	L	E	G	A	N	T	E	S
V	C	I	L	■	S	U	I	E	■	V	A
VI	I	M	I	T	I	E	Z	■	L	E	S
VII	T	I	E	R	S	■	E	D	E	N	■
VIII	E	T	R	E	■	I	■	I	U	T	E
IX	R	E	E	V	A	L	U	E	R	A	S

PAGE 81
Mot chiffré (par C. Abitbol).
Les troisième et quatrième lettres sont dans l'ensemble : 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21 et 24. b) et c) impliquent que la troisième lettre est 9. d) implique que la cinquième est paire. On obtient les solutions : DGICB et AVION. C'est ce dernier mot qui convient évidemment.

PAGE 81
L'escalier (par Martine Sassier).
BILLE - CIBLE - CLAIE - LACIS - SISAL - SALIN - LATIN - TALON - CALOT.

PAGE 81
Des jeux plein mon sac (par Claude Abitbol).
$18 x + 17 y = 351$
Solution évidente : $x = 351$
$y = -351$.
En retranchant membre à membre, on obtient :
$18 (x-351) + 17 (y + 351) = 0$
Dans la congruence modulo 17, on obtient :
$x = 17 k + 11$ et
$y = -18 k + 9$.
La seule valeur possible est :
k = 0. Soit : x = 11 et y = 9.
Mystérieux cocktail (par Claude Abitbol).
La composition du cocktail est :
$0,12 v + 0,08.2 v + 0,16 v = xv$.
$x = 0,11$
Le degré du cocktail est donc 11°.

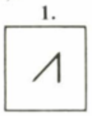
PAGE 82
Grille n° 3 (par Michel Laclos).

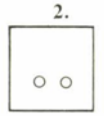


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	Q	U	E	U	E	D	E	P	I	E
II	U	S	U	R	I	E	R	E	■	N
III	E	■	T	E	M	P	E	T	E	S
IV	N	■	E	T	■	L	■	E	C	U
V	D	A	R	E	D	A	R	E	■	I
VI	I	M	P	R	E	C	I	S	E	S
VII	R	U	E	E	■	E	A	■	O	S
VIII	A	S	■	■	E	M	P	A	L	E
IX	T	E	A	M	■	E	■	L	I	■
X	O	R	I	G	I	N	A	L	E	S
XI	N	A	R	R	A	T	I	O	N	S

PAGE 82
LEANDREN... (par Martine Sassier)
Léa, Léandre, André, Renaud, Audrey, Eymar, Marc, Marcel, Marceline, Céline, Line, Inès.

Deux carrés logiques (par Alain Ret).
1. 2.





PAGE 84
Grille N° 4 (par José Féron).



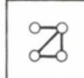
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	T	R	O	P	E	S	S	A	P
II	A	U	D	I	T	O	I	R	E
III	I	S	I	R	■	U	■	I	R
IV	R	E	L	E	U	Q	A	R	C
V	A	R	E	■	N	U	Q	U	E
VI	T	A	■	E	S	I	U	O	M
VII	E	I	A	P	■	O	I	S	E
VIII	R	■	E	E	N	N	A	■	N
IX	C	A	R	I	E	S	■	E	T
X	E	R	E	R	F	■	N	U	■
XI	S	A	■	E	S	T	I	M	E

PAGE 84
Le mot qui grandit (par Martine Sassier)
Ré - Mer - Emir - Maire - Marine - Arménie - Ambreine.

PAGE 84
Autour de la table (par Martine Sassier)
En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, la table s'organise ainsi : Jean-Pierre, Martine, Alain, Magali, Daniel et Geneviève.

PAGE 86
Un département de trop (par Martine Sassier)
L'intrus, c'est le Lot ! Car tous les départements cités ont des indicatifs numériques postaux multiples de 8, sauf le 46, le Lot.

PAGE 86
Un carré logique (par Alain Ret).



PAGE 86
Une case vide (par Claude Abitbol)
Les premières lettres forment une suite alphabétique : A, B, C. On attend donc : D. De même pour les deuxièmes lettres : O, P, Q et donc R. Pour les troisièmes lettres, nous avons une suite inversée : D, C, B et donc A. De nouveau suite alphabétique pour les quatrièmes : M, N, O et donc P. Le mot à trouver est : DRAP.

PAGE 86

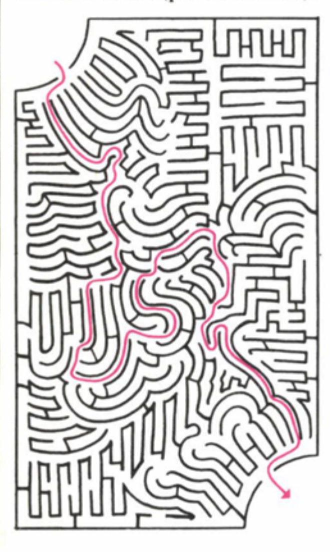
Des nombres croisés (par Jean Tricot)



5	1	2	■	2	5	■
0	■	7	2	9	■	9
■	■	■	■	1	0	0
4	■	1	9	6	■	0
4	0	0	■	■	■	■
1	■	2	5	6	■	8
■	6	4	■	1	1	1

PAGE 87

Thésée... vous ! (par C. Abitbol).



PAGES 88 ET 89

Questions de logique (par Jean-Claude Baillif).

1. Protagoras et son disciple.

Juridiquement parlant, le disciple n'ayant pas encore gagné son premier procès, Protagoras n'a pas à lui demander rétribution de son enseignement. La cour doit donc repousser la demande de Protagoras. Le disciple gagne donc son procès. Mais à ce moment, d'après les conventions initiales, le disciple, ayant désormais gagné son premier procès, doit payer Protagoras.

On voit l'habileté de Protagoras dans cette affaire. Dans l'énoncé du problème, il semble y avoir paradoxe parce que les raisonnements sont effectués une fois le jugement supposé rendu. Si l'on prend la peine de décomposer l'affaire en deux étapes (avant que le jugement soit rendu ; après que le jugement a été rendu), il n'y a pas de paradoxe.

2. Le Masque de Fer.

Nous supposerons que les inscriptions du Masque de Fer, écrites par un savant logicien, ont un sens, et sont ou vraies ou fausses. Rappelons les deux inscriptions :

— je ne suis pas le frère jumeau de Louis XIV ;

— une seule de ces deux inscriptions est vraie.

Supposons que la seconde inscription soit vraie. Une seule des deux inscriptions est vraie. La première est donc fausse.

Supposons maintenant que la seconde inscription soit fausse. C'est donc que les deux inscriptions sont fausses. En particulier, la première inscription est fausse. En résumé, dans les deux cas, la première inscription est fausse.

Par contre, la deuxième inscription est soit vraie, soit fausse, sans qu'on puisse trancher entre les deux hypothèses. Cette affirmation est « indécidable ». On en conclut que :

1) Le Masque de Fer était le frère jumeau de Louis XIV (ce que tout le monde savait !).

2) Le Masque de Fer avait trouvé le théorème d'indécidabilité de Gödel bien avant ce dernier (ce que tout le monde ignorait !).

3. La Pyramide de Cheops

Le professeur Mortimer a raisonné de la façon suivante. Si la troisième inscription était vraie, alors seule cette troisième inscription serait vraie. Les deux premières inscriptions seraient fausses ; il y aurait donc un trésor caché sous chacune des deux trappes, ce qui est contraire à l'énoncé.

Par conséquent, la troisième inscription est fausse et le nombre d'inscriptions vraies est égal à zéro ou deux. Il ne peut être égal à zéro, car là encore, les deux premières inscriptions seraient fausses, ce qui est impossible. Donc les deux premières inscriptions sont vraies. Donc le trésor est caché sous la troisième trappe. Le capitaine Blake ouvre la troisième trappe, déclenchant le dispositif d'obstruction des galeries.

Le raisonnement du Professeur Mortimer semble sans faille. Et pourtant, son erreur est de taille ! En effet, une déclaration isolée peut ne pas avoir de sens et en acquérir un en précisant le contexte, en indiquant par exemple qu'elle émane d'une personne raisonnant en termes de logique ou disant toujours la vérité.

Dans le cas présent, nous ne savons rien de l'auteur des inscriptions. Aucun élément ne nous permet d'affirmer qu'il y a un quelconque rapport entre ces inscriptions et la réalité. L'erreur du Professeur a donc été de partir de l'hypothèse que chacune de ces inscriptions était, soit vraie, soit fausse.

Remarquons que même s'il avait raisonné judicieusement, il lui restait une chance sur deux de se tromper, le trésor pouvant être sous l'une ou l'autre des trappes restantes sans qu'aucun élément ne lui permette de choisir !

4. Le Docteur, les deux infirmiers et le fou.
C ne peut pas être infirmier. C est donc le Docteur ou le fou.

1) C est le Docteur
On a trois solutions possibles :

	Première solution	Deuxième solution	Troisième solution
A	Fou	Infirmier	Infirmier
B	Infirmier	Fou	Infirmier
C	Docteur	Docteur	Docteur
D	Infirmier	Infirmier	Fou

2) C est le fou
On a trois solutions possibles :

	Quatrième solution	Cinquième solution	Sixième solution
A	Docteur	Infirmier	Infirmier
B	Infirmier	Docteur	Infirmier
C	Fou	Fou	Fou
D	Infirmier	Infirmier	Docteur

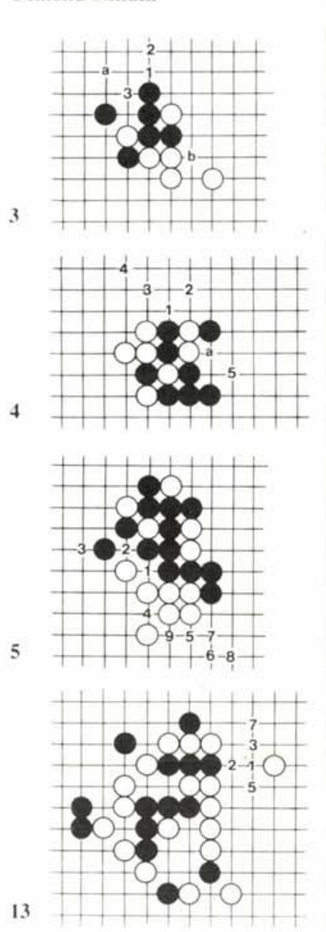
Sans indication complémentaire, le journaliste ne peut choisir entre ces six solutions.
Aussi le Directeur de l'asile précise-t-il que le Docteur est brun.
Si C était brun, ce pourrait être le Docteur, et le journaliste n'aurait aucun élément pour choisir entre les trois premières solutions. Or, on sait qu'il trouve alors la solution. C n'est donc pas brun et n'est donc pas le Docteur.
Nous ne savons pas s'il y a un, deux ou trois bruns, et nous n'avons pas d'éléments pour choisir entre les trois dernières solutions.
Mais dans les trois cas, le fou est le personnage C.
Commentaires : Le fou est donc la personne qui dit : « Je suis fou ».
Cela peut sembler contradictoire avec l'énoncé qui précise que, pour le fou, toute proposition vraie est fausse. Or le fou étant fou, il ne devrait pas pouvoir dire « je suis fou » puisque cette proposition est vraie. Cependant, le fou ne raisonne pas en termes de logique. Ses raisonnements partent d'une base parfaitement contradictoire.
Donnons un exemple lui permettant de prononcer la phrase « Je suis fou ».
Une proposition vraie est que, si une affirmation est vraie, son contraire est faux.
Donc pour le fou, si une affirmation est vraie, son contraire est vrai en même temps.
Pour lui, les affirmations « je ne suis pas fou » et « je suis fou » peuvent être vraies en même temps, ou fausses en même temps, ce qui peut le conduire à dire « je suis fou ».
En définitive, et c'est heureux, la logique rejoint le bon sens.
Nous aurions probablement pu éviter de tenir tous ces raisonnements laborieux si nous avions gagé que, ni le Docteur, ni les infirmiers n'avaient prononcé cette phrase, et qu'il fallait être un peu fou pour dire « je suis fou ! »

PAGES 90 ET 91

Questions de logique (par Marie Berrondo)
Il s'agit de résoudre un à un les 6 problèmes de logique posés par les 2 ordinateurs de chacun des 6 astronefs. Voici la solution détaillée du premier qui vous permettra de comprendre la méthode employée.
Supposons que le premier astronef soit en état de marche (première supposition). Si l'ordinateur de gauche est en panne (deuxième supposition), il donne au moins une affirmation fausse. Sa première affirmation étant vraie (appareil paré à décoller), la deuxième est fausse, c'est-à-dire que l'ordinateur connexe fonctionne normalement. Ce qu'il dit est vrai. Or, il affirme que l'ordinateur de gauche fonctionne bien. Il y a incompatibilité. Changeons donc notre deuxième supposition et posons à présent que l'ordinateur de gauche marche bien. S'il dit vrai, l'ordinateur de droite est déréglé et donne au moins une fausse indication. Or il affirme que l'appareil est prêt à décoller (ce qui est conforme à la première supposition) et que l'ordinateur de gauche fonctionne (ce qui est conforme à la deuxième). Il y a de nouveau incompatibilité. Quelle que soit donc notre deuxième supposition, nous avons abouti à une impossibilité : notre première supposition est donc fausse et le premier astronef n'est pas en état de marche.
Des raisonnements analogues conduisent à trouver le seul astronef qui fonctionne : c'est l'appareil n° 4.

PAGES 93 A 95

Gomoku-Ninuki



3 prend 2, 4 en 2,
5 prend 4, 6 en 4.

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 77018. Imprimé en France. Imprimerie Montsouris. Photogravure Cornevin-Breton. Malesherbes-Photo-Composition Levallois-Perret. N° de Commission paritaire : 34313 du 27 juillet 1975.

OUI ! CONSTRUIRE UN HOTEL PLACE PIGALLE EST ENCORE RENTABLE.

MONOPOLY

miro